KOLOROWY SPIS GIER TYPU „NINTENDO”

AKCJA

PRZYGODA

SPORT

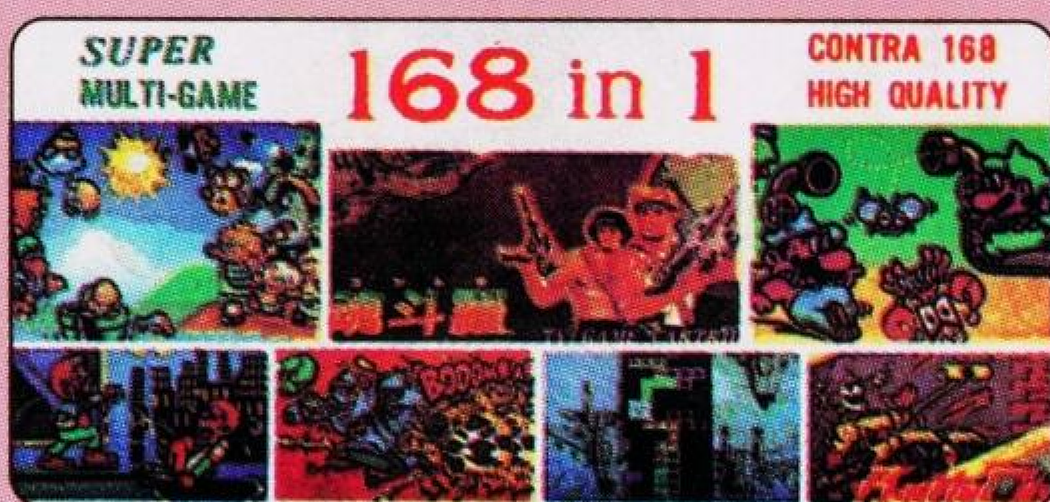
STRATEGIA

SONY

FAMILY VIDEO G

Podstawowe wiadomości dla każdego gracza

168 IN 1



Podstawowy cartridge, często dodawany do konsoli. Zawiera on 168 kombinacji kilkudziesięciu podstawowych gier, które umożliwiają przede wszystkim zapoznanie się z możliwościami konsoli. Są więc tu typowo przygodowe gry takie jak: Mario Bros., gry akcji („Contra"), wojenno-strategiczne („Czołgi"), zręcznościowe („Pin Ball"), strategiczne („Tetris"), sportowe (wyścigi samochodowe). Zawierają one kilka opcji umożliwiających wybór stopnia trudności.

ABADOX



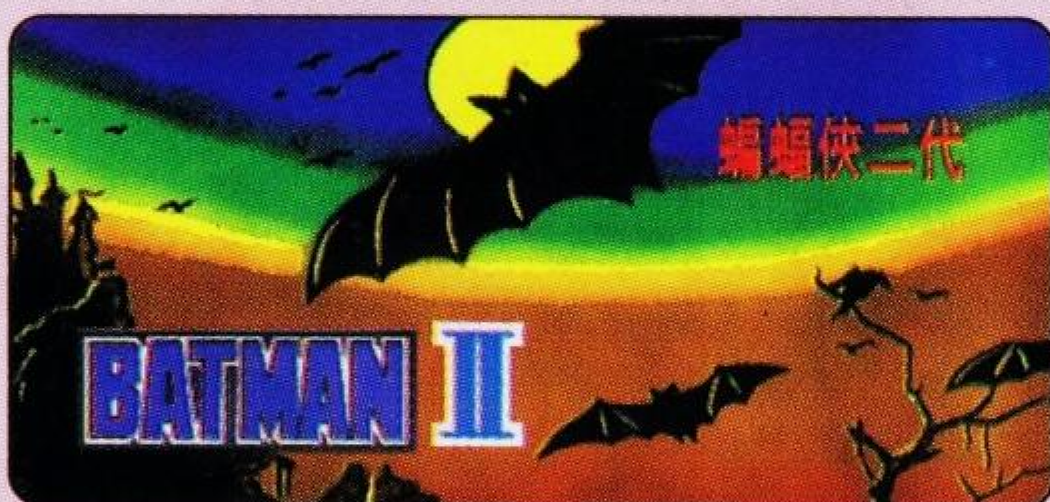
Na planetę przerażających stworów ląduje sterowany przez nas astronauta. Gra, choć podobna do omawianej wyżej, uatrakcyjniona została przerażającymi potworami, z którymi walka wcale nie należy do łatwych. Jednak przy pewnej wprawie, zestrzeliwując odpowiednie obiekty, możemy zyskać ułatwiające dalszą grę punkty, siłę, rodzaj broni.

BATTLE FORMULA



Ruszamy w szaleńczy wyścig samochodowy wyposażeni w szybkostrzelne działko. Wcale nie trzeba wyprzedzać tu przeciwnika, ale zniszczyć go zanim zrobi to pierwszy. Zyskujemy w ten sposób dodatkowe punkty, amunicję i inne ciekawe specjalności. Drogi usłane są również wieloma pułapkami i niespodziankami. Każdy etap kończy się walką z uzbrojoną ciężarówką.

BATMAN II



To niemal wierna kontynuacja gry „Batman I" ze znacznie poprawioną grafiką. Sylwetka Batmana przechodzi kolejne etapy, pozbywając się coraz bardziej perfidnych złoczyńców. Każdy etap kończy się walką z przedstawicielem przestępczego świata. Typowa gra zręcznościowa, dość trudna, ciekawa graficznie i muzycznie.

BATMAN RETURNS



Powrót człowieka nietoperza jest już grą na dużo wyższym poziomie. Sylwetka bohatera porusza się zarówno w pionie, poziomie jak i we wszystkich innych kierunkach. Np. zsuwa się ze spadzistego dachu, pokonując w walce karate popleczników „kobiety kota". Ma do wyboru dwa rodzaje broni i pięści, które okazują się bardzo przydatne w kończącej każdy poziom walce z superprzeciwnikiem. Akcją kierują ukazujące się w języku angielskim wskazówki tłumaczące scenariusz kolejnych działań. Bardzo udana grafika, wciągająca akcja.

COBRA COMANDO

Jesteśmy pilotem helikoptera, który ma odszukać w tropikalnej dżungli zaginionych towarzyszy broni. Będąc ostrzeliwani przez nieprzyjaciół, mamy możliwość odpowiedzi ogniem. W ruinach cytadeli znajdują się lochy tak przepastne, że nawet nasz helikopter może tam latać. Oczywiście, jest to bardzo trudne, ale tutaj właśnie dzięki sprytowi uwalniamy największą ilość żołnierzy.



DICK TRACY

Jeszcze jeden komiksowy bohater ożywiony tym razem w grach komputerowych. Dzielny detektyw jeździ samochodem po mieście (i tu może już strzelać i ganiać przestępców). Jednak po prawdziwą przygodę wyrusza, wychodząc z auta i wchodząc do oznaczonych na planie kryjówek gangsterów. Dobra grafika, ciekawa zmiana formatu akcji, dodają grze dodatkowej atrakcyjności.



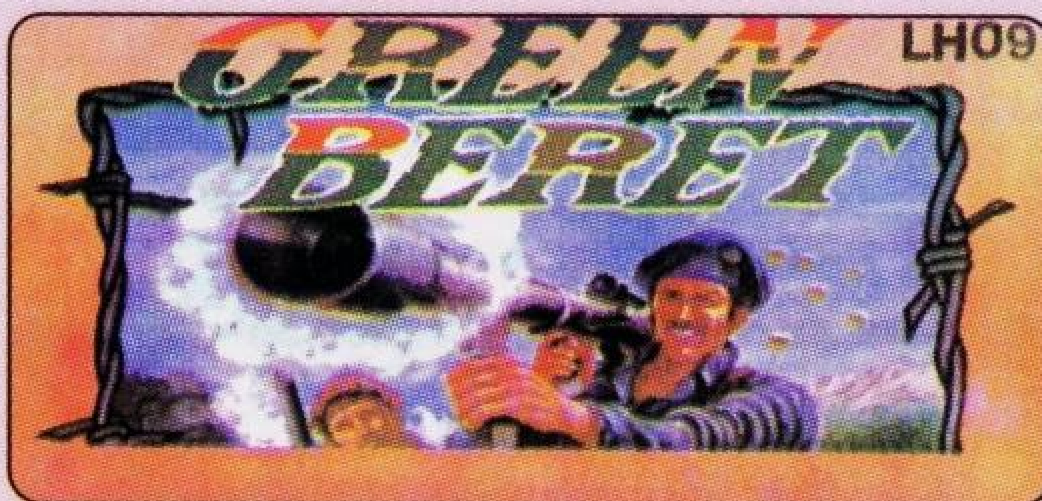
GIJOE

Gijoe występuje w komiksach, filmach rysunkowych i aktorskich (z Sylvestrem Stallone). Jest także ulubioną figurką zabawką małych dzieci. Oczywistą rzeczą jest więc to, że pojawiły się gry komputerowe z udziałem tych bohaterów. W tej grze możemy wybrać postać kierowanego przez nas Gijoe o konkretnych specjalnościach. Przemierzając kolejne etapy, napotyka znane z filmów postacie żołnierzy Cobra, które musi zniszczyć.



GREEN BERET

Komandos ląduje w ukrytej w dżungli wrogiej bazie. Tu musi odnaleźć tajną broń nieprzyjaciela. Wyposażony początkowo jedynie w nóż może odbierać potrzebny mu ekwipunek od przeciwników. Gra zbliżona do popularnej „Contry" i to zarówno tematycznie, jak i plastycznie. Jest jednak jakby jej doskonalszą i wzbogaconą kontynuacją. Istnieje możliwość grania w dwie osoby sterujące ruchami współpracujących na jednej planszy sylwetek komandosów.



GUN NAC

To dość typowa kosmiczna strzelanina, których widzieliśmy już dużo. Jednak ich wielorakość wskazuje z pewnością na popularność tej tematyki. Podobnie jak ma to miejsce wśród setek filmów np. sensacyjnych dających się streścić w jednym zdaniu, a jednak… wielu ludzi nigdy się nimi nie znudzi. Tak więc i amatorom zręcznościowych rozbojów gra się może spodobać.



JACKEL



Jeden z pierwszych wielkich przebojów na cartridge'ach. Możemy tu prowadzić walkę, jadąc jeepem widzianym z lotu ptaka. Celem gry jest uwolnienie jak największej ilości żołnierzy więzionych w mijanych obozach. Nie tylko bardzo plastyczna grafika, ciekawe rozmieszczenie trasy przeciwników, ale również dobre zestopniowanie poziomów trudności oraz aż trzy warianty wyboru opcji: 1 gracz, 2 graczy w osobnych jeepach i 2 graczy w jednym samochodzie powodują, że grę można polecić każdemu.

MAD MAX



Gra ta w ewidentny sposób nawiązuje do pierwszej części przygód szalonego policjanta Maxa z filmu George'a Millera (tę postać kreował Mel Gibson). Jeździł on bowiem w futurystycznym świecie w poszukiwaniu benzyny. Mamy więc w tej grze ten sam motyw jazdy samochodem wśród złowieszczych baz zwyrodnialców. Trzeba ich pokonać, stosując pełen wachlarz sposobów walki (granaty, pięści, karabiny).

MAX WARIOR



To silny facet w typie Mad Maxa, który został umieszczony na galaktycznej stacji orbitalnej. Idzie korytarzem i jest atakowany przez futurystyczne stwory, roboty i pociski. By „oczyścić" to miejsce, ma do dyspozycji miotacz laserowy oraz zdobywane po drodze bardziej skuteczne: bomby i pociski. Ta niby prosta kosmiczna „strzelanina" została jednak atrakcyjnie „oprawiona" graficznie. Bohater porusza się po skosie (jakby w głąb) ekranu, dzięki czemu mamy wrażenie pełnej trójwymiarowości akcji.

MOTOR CITY PATROL



Tym razem tytuł mówi bardzo wiele o charakterze gry. Jeździmy bowiem policyjnym wozem po mieście widzianym z lotu ptaka. Aby zdać egzamin na dobrego gliniarza, musimy złapać kilku drogowych piratów, kilku gangsterów wśród których ukrywa się ścigany specjalnym listem gończym oprych. Pomysłowa grafika i niezłe rozłożenie elementów budujących napięcie.

REVOLUTION HERO



W grze tej stajemy oko w oko z tłumem strzelających do nas napastników. Można wybrać opcję dla jednego lub dwóch graczy. Wybierając tę drugą, wraz z partnerem strzelamy do wrogów. Stosując różnego rodzaju uniki można dojść do takiej wprawy, iż kolejne plansze będziemy przechodzić bez draśnięcia. Gorzej gdy na horyzoncie pojawią się śmigłowce i myśliwce bojowe.

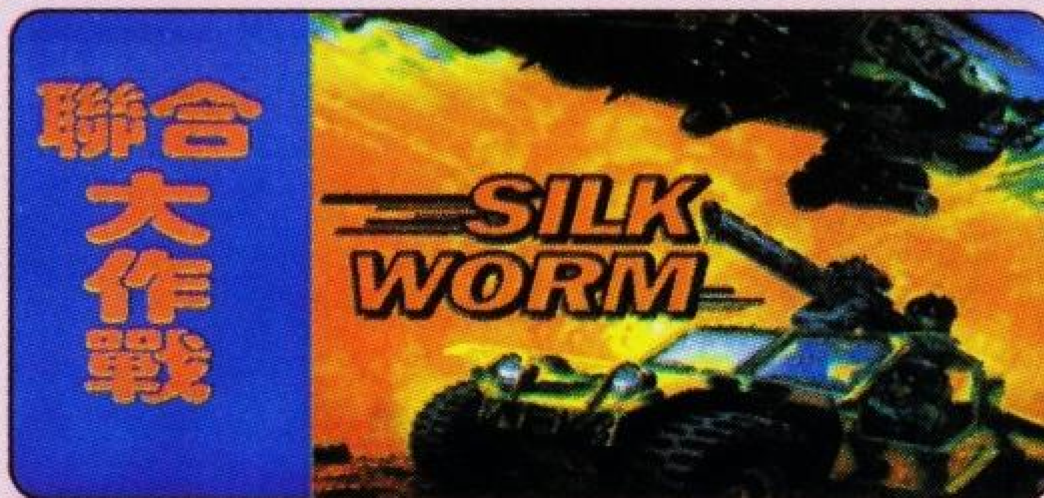
ROBOCOP 2

Filmowy superglina doczekał się już trzeciej części przygód. My zaś przypominamy jego poprzednie akcje. Sylwetka supergliniarza posuwa się po ulicach. Musi co pewien czas zaczerpnąć oleju, by przegrzane tryby jego mechanicznych części nie przegrzały się. Sylwetka jest bez przerwy atakowana przez wyskakujących znienacka złoczyńców. Szybkość strzałów i ciosów decyduje więc o przechodzeniu do dalszych etapów. Typowa gra akcji, dopracowana graficznie i dźwiękowo.



SILK WARM

Gra podobna do poprzedniej z tą jednak różnicą, że możemy wybrać określony rodzaj pojazdu bojowego. Może to być samochód, bądź śmigłowiec. Możemy również sterować kierunkiem ognia czyli strzelać do przodu, do góry, w lewo i w prawo. Napotykamy również przeszkody powietrzne i lądowe, a każdy etap kończy się walką z olbrzymim pancernym pojazdem, którego jedynym słabym punktem jest małe okienko kierowcy.



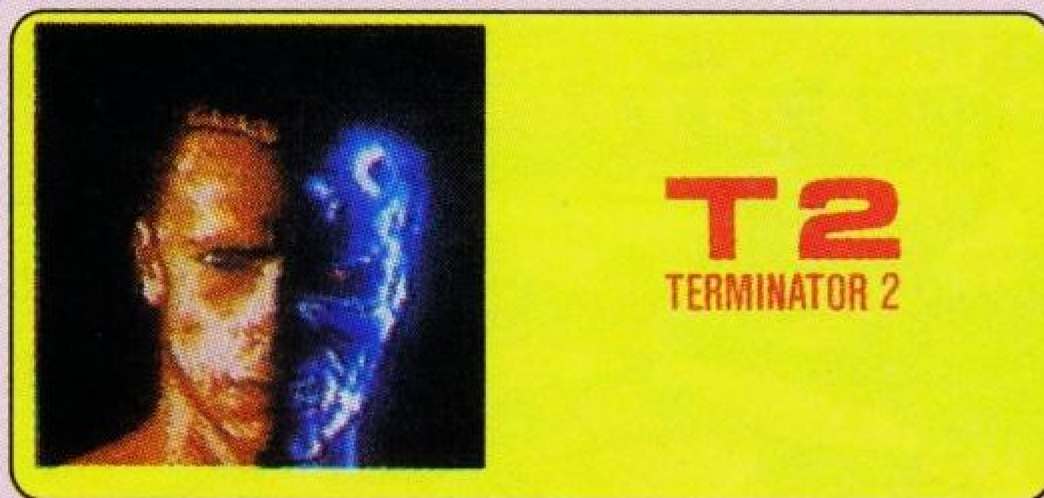
SNAKE'S REVENGE

Gra awanturniczo-przygodowa nawiązująca do postaci ze znanego filmu. Trzech komandosów lądujących w dżungli musi odnaleźć broń, żywność, więzionych kolegów a także unieszkodliwić roboto-czołg. Ciekawostką jest możliwość gromadzenia potrzebnych w każdym etapie atrybutów oraz porozumiewanie się z dającymi wskazówki przyjaciółmi. Udana grafika i dźwięk z pewnością stanowią o dodatkowej atrakcyjności gry.



TERMINATOR 2

Z przyszłości wyłania się nasz negatywny bohater, by wyeliminować przyszłą matkę dowódcy rebeliantów. Natychmiast otaczają go bandy rockersów, skinów czy „innych" twardzieli, na których pomimo intensywnej kopaniny nawet cyborg nie zawsze znajduje lekarstwo.

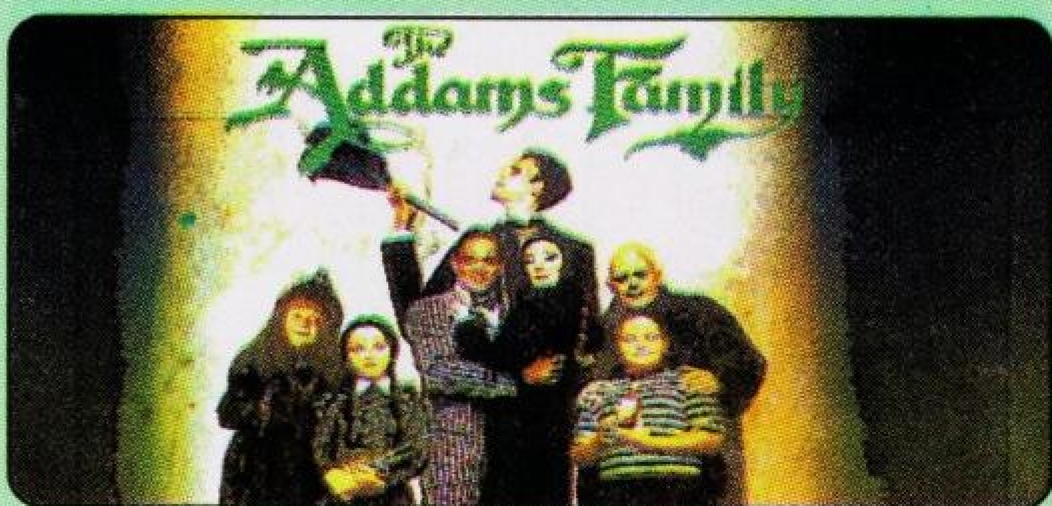


THE UNTOUCHABLES

Eliot Ness ma niezwykle trudne zadanie zestrzelenia wyskakujących z okien gangsterów. Ogranicza go czas, ilość naboi oraz bandyci napotkani na kolejnych ulicach. Po atrakcyjnej, zwłaszcza graficznie, strzelaninie, przechodzi się do dość typowych „podskakiwanych" korytarzy, gdzie aż się roi od przeciwników. Tu bohater odnajduje amunicję, „siłę" oraz przejście do dalszych etapów.

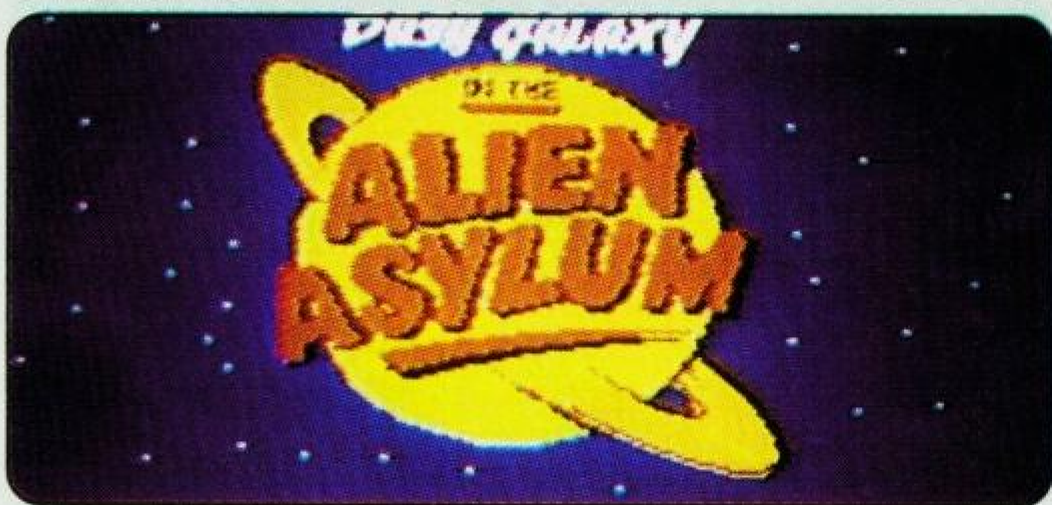


THE ADDAMS FAMILY



Upiorna rodzina Addamsów gościła już w kinach, na kasetach, jest także w wersji komputerowej. Sterując ruchami głównej postaci, przechodzimy przez różne makabryczne miejsca, w których musimy nie tylko zręcznie omijać pułapki, ale wykazać się pomysłowością i spostrzegawczością, by zdobywać ukryte przedmioty. Bardzo udana, wielowątkowa gra przygodowa.

ALIEN ASYLUM



W tej grze jesteśmy uwięzieni na stacji orbitalnej. W kolejnych pomieszczeniach musimy zebrać niezbędne przedmioty. Jednak, jak to w kosmosie bywa, mamy bardzo ograniczoną ilość tlenu. Dość pomysłowa gra przygodowa z elementami logiki. Grafika i ruchy głównych postaci są zbliżone do osławionego „Księcia Persji", a to już wystarczająca rekomendacja.

AMAGON



Najpełniej możemy przybliżyć grę, jeśli zaczniemy od porównania jej do znanej już pozycji, a następnie wspomnimy o istotnych zmianach. Tak też Amagon to odmiana lubianego „Joe and Mac" – wesołej historyjki o pierwotniaku. W tej wersji dysponuje on bronią palną i jest rozbitkiem na wyspie pełnej nieprzychylnie nastawionego zwierza. Sympatyczna, beztroska gra zręcznościowa.

BACK TO THE FUTURE



Sylwetka gracza posuwa się aleją usłaną pozornie błahymi przeszkodami. Ławka, kubeł, murek czy faceci z szybą mogą jednak powodować upadek, który zabiera cenne sekundy w tej pogoni z czasem. U dołu ekranu obserwujemy stopniowo zanikające postacie z rodzinnego zdjęcia, które przez naszą gapowatość nigdy się nie narodzą.

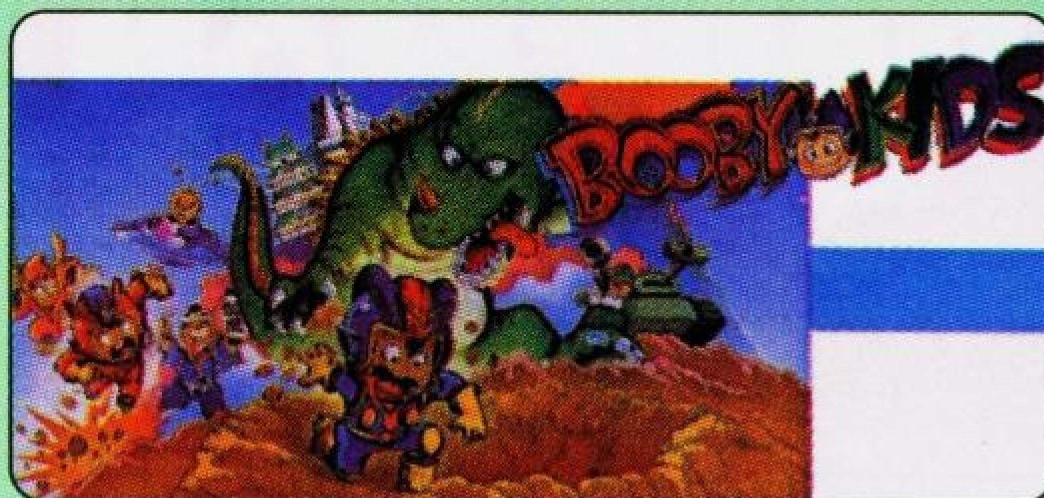
BARBIE



Wreszcie przedstawiamy typową grę dla dziewczynek, których o dziwo wcale nie brakuje wśród użytkowników „Pegasusa". Chuda, flegmatyczna i długowłosa lalka ma sen marzenie. Jak typowa kobieta błądzi po przeróżnych sklepach w towarzystwie piesków, ptaszków, kotków. Słodycz spaceru zakłócają jednak przeróżne przeszkody wybijające naszę damę ze snu, a przebudzenie kończy grę.

BOOBY KIDS

W czasach olbrzymiej popularności dinozaurów ta gra powinna odnieść sukces. Kierowany przez nas kosmita, czy raczej człowiek z przeszłości, przenosi się do krainy pierwotniaków i wspomnianych dinozaurów. Jako broni używa rozkładanej dziury, w którą skutecznie wpadają wrogowie. Ciekawie zilustrowana gra zapowiada interesujące przeżycia w dalszych etapach, do których dotarcie wcale nie należy do udanych.



BUCKY O'HARE

W Polsce ukazało się już kilka kaset z filmowymi przygodami zająca. Przedstawia ona dokładnie bohaterów i wyjaśnia, kto jest dobry, a kto zły. W grze odzwierciedlone są bohaterskie poczynania grupy Bucky'ego walczącej z bandą złowrogiego Ropucha. Zaskakuje duża ilość etapów i możliwość wyboru. Choć gra nieco podobna do przygód Braci Super Mario to jednak jest to wzorzec, tym bardziej że w tym wariancie mamy możliwość prawdziwej walki z bronią w ręku.



CAPTAIN AMERICA

Słynny bohater komiksów i filmu w tej grze ma do wyboru kilka dróg, by uwolnić kolejne miasta USA od zdeterminowanych przeciwników. Wspomagany przez kolegę łucznika, rzucając swoją śmiercionośną tarczą obezwładnia ofiary, przechodząc do następnego stanu. Poprawna grafika łącząca elementy zręcznościowe z taktycznym wykorzystaniem planu gry. Możliwość grania dwóch osób, ciekawa zwłaszcza w czasie konfrontacji w bezpośredniej walce.



CAPTAIN PLANET

Dość prosta graficznie gra lotnicza, w której sterujemy pojazdem planetarian mającym unikać i likwidować bomby, rakiety, roboty i inne wrogie środowisku obiekty. Mając jednak możliwość dość precyzyjnego sterowania statkiem, wyboru broni itp. gra nabiera „większych rumieńców".



CHUKA TAISEN

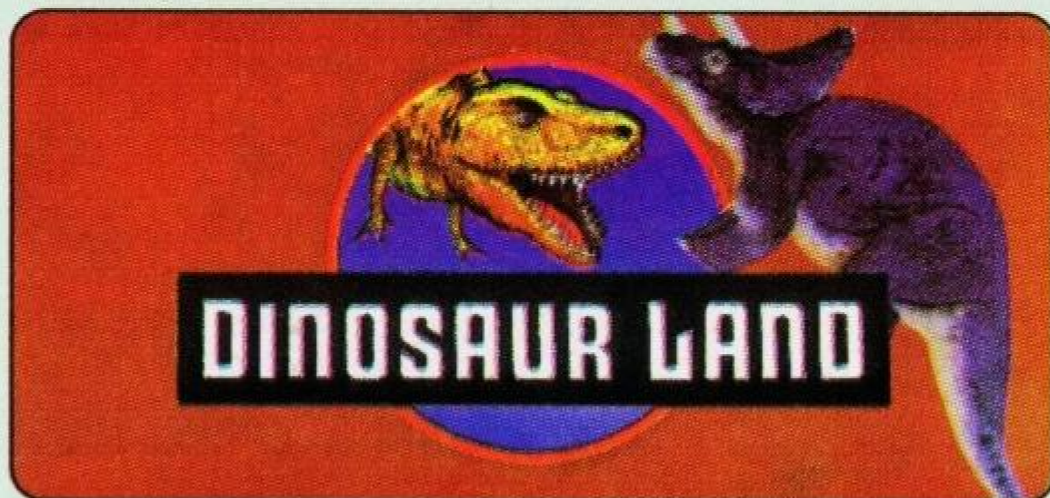
To typowa gra zręcznościowa, w której sympatyczny chłopiec, płynąc na chmurce, zestrzeliwuje latające przedmioty i stwory, zdobywając w ten sposób dzbany wypełnione mocą, amunicją i pociskami. Pomimo dość dużej trudności technicznej, gra przeznaczona dla każdego wieku.





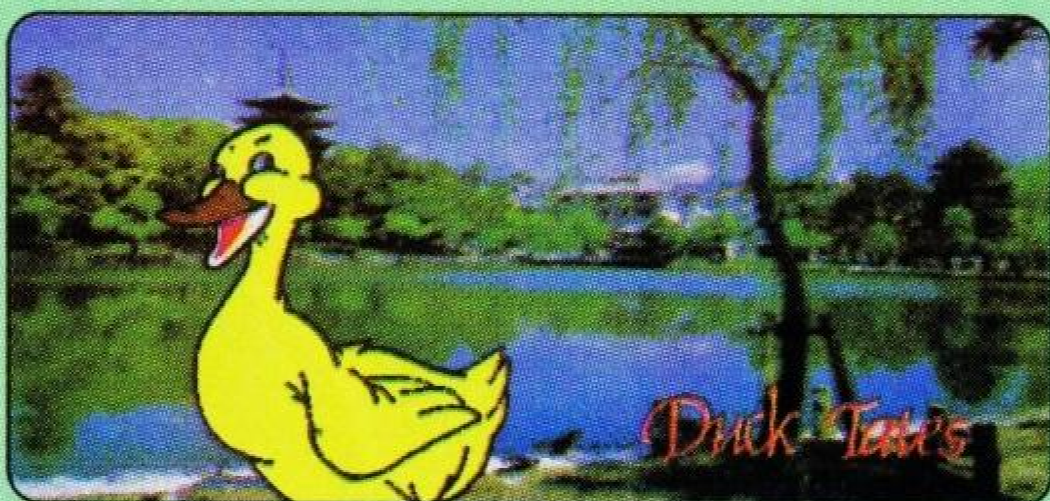
DARKMAN

To wyjątkowo przyjemna graficznie gra zręcznościowa z elementami logicznego myślenia. Tytułowy człowiek ciemności, krążąc po dziwnych zakamarkach miasta, laboratorium musi odnaleźć człowieka, który uczynił go chorym na światło słoneczne. Możemy wspinać się po pionowych ścianach, balansować na linie, walczyć z napotkanymi osiłkami, jednak co pewien czas musimy zażyć eliksir utrzymujący nas przy życiu. Kolejne etapy przynoszą szereg zaskakujących utrudnień.



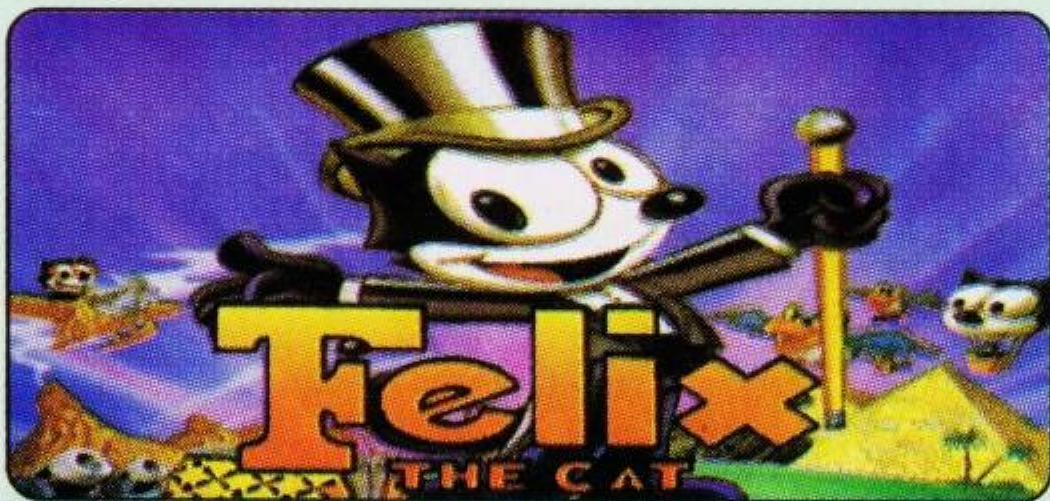
DINOSAUR LAND

To nic innego jak przygody bohaterów „Parku Jurajskiego". Główny bohater musi uratować dzieci błąkające się wśród krwiożerczych dinozaurów. Może tego dokonać dopiero po zniszczeniu wszystkich ukrytych jaj gadów. Bez przerwy atakowany przez ścigające go potwory przemierza parkowe ostępy, by dotrzeć do budynków, w których znajdują się komputerowe wyłączniki wadliwej instalacji elektrycznej. Dopiero po tym wyczynie odnajduje pierwsze dziecko, które musi przeprowadzić między galopującymi kolosami. Doskonała grafika i bardzo realistyczne efekty dźwiękowe dodatkowo uatrakcyjniają czas przed ekranem.



DUCK TALES

Uwielbiane przez dzieci „Kacze opowieści" doczekały się swej „manualnej" wersji. Sknerus McKwacz, wybierając etap, może gromadzić swój diamentowy kapitał. W amazońskiej dżungli, afrykańskim piekle, tybetańskich śniegach, a nawet wśród księżycowych ufoludków, może on zdobywać kapitał i ratować swych bratanków z nielichej opresji. Bardzo udane połączenie filmu z grą wykorzystujące nieskomplikowaną grafikę.



FELIX THE CAT

Kot Felix to jedna z pierwszych postaci, jakie pojawiły się w filmie rysunkowym. Sympatyczny spryciarz – rozrabiaka przechodzi kolejne etapy. Może w nich zdobyć magiczną siłę, sprzęt strzelająco-latająco-jeżdżący, który pozwala mu unikać ataków różnych dziwnych stworzeń. Typowa gra przygodowo-zręcznościowa, o dobrej grafice, nadająca się nawet dla najmłodszych użytkowników „Pegasusa".

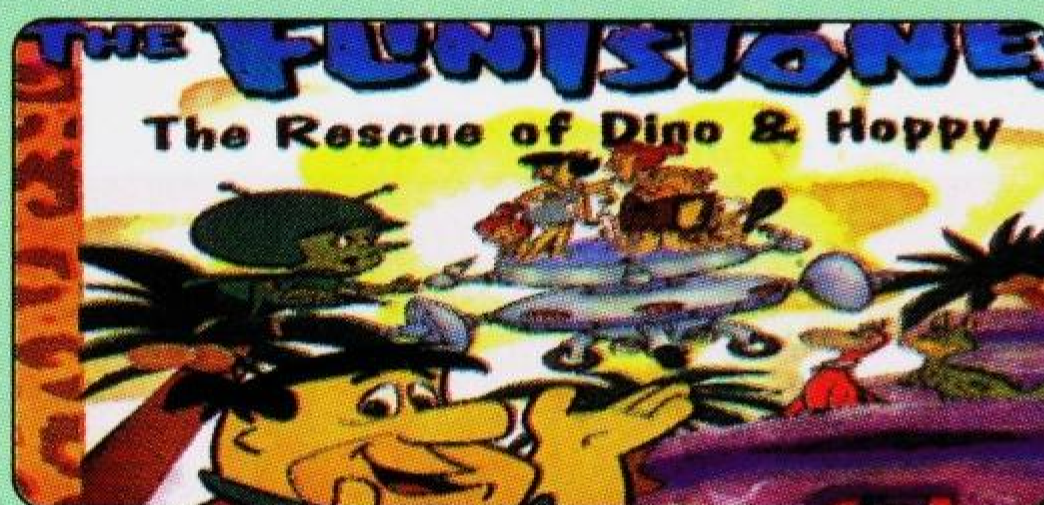


FESTER'S QUEST

Są to przygody postaci z rodziny Addamsów, którą atakują przybysze z kosmosu. Główny bohater, strzelając w kosmiczne stwory, odnajduje potrzebne mu do dalszej wędrówki przedmioty (broń, klucze, żarówki szczególnie przydatne w podróży po mrocznych piwnicach). Ilość zebranych atrybutów może być w każdej chwili wyświetlona. Typowa i dobrze zilustrowana gra zręcznościowo-przygodowa.

THE FLINTSTONES

Poczciwy jaskiniowiec Fred ma odnaleźć swego dino-psa i Hoppiego. Skacze, wspina się, wali maczugą. Wszystko jest tak dobrze zilustrowane, iż możemy mieć wrażenie sterowania filmem rysunkowym. Do tego stopnia, że czekamy na znany głos Cezarego Julskiego: „Wilma na pomoc!".



FLYING CAP

Cartridge specjalnie przeznaczony dla młodych graczy. Mały chłopczyk posuwa się po przedziwnych lądach, likwidując śmiesznych, choć groźnych przeciwników. Ciekawa grafika, kolorystyka i efekty dźwiękowe oraz dość prosta obsługa sprawiają pociechom autentyczną radość.



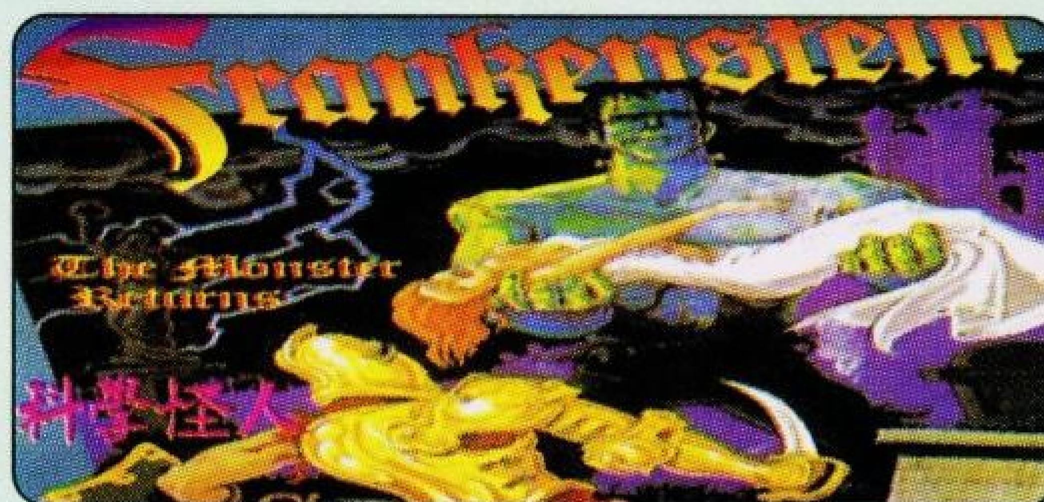
FLYING MAN (WINGS)

To odmiana typowej galaktycznej strzelaniny lotniczej. Tym razem mityczny Ikar uzbrojony w broń (której rodzaj zmienia się w zależności od zdobywanych punktów i etapów) leci wśród fruwających i naziemnych przeszkód. Ciekawostką jest fakt, że wybierając opcję dwóch graczy, nie rywalizujemy na kolejnych planszach, lecz lecimy ramię w ramię.



FRANKENSTEIN

Potwór o niezaspokojonych żądzach powraca i znów porywa dziewczynę. W nas cała nadzieja. Tylko my możemy uratować dziewicę. A nie jest to sprawa łatwa, gdyż czeka tu droga wśród strzyg, monstrów i czarownic. Pokonanie ich dostarcza nam co prawda broni i siły, jednak może być ona niewystarczająca wobec wielu przeciwników.



GARGOYLES QUEST

W pradawnych czasach żyje latający stwór o upiornym wyglądzie, który musi przejść wszystkie tajniki wtajemniczenia, by stać się prawdziwym wojownikiem. Kierowany radami napotkanych mądrych gnomów dociera do typowo zręcznościowego etapu zdobywania umiejętności walki. Bardzo dobra grafika, ciekawe rozplanowanie elementów gry. Trudne kombinacje powodują jednak, że jest to raczej cartridge dla zaawansowanych.



GRAND COMBAT (CHIP I DALE)



Znane Disneyowskie wiewiórki przeżywają klasyczne przygody ze swoich filmów. Posuwając się po różnych planszach przedstawiających kuchnię, ogródek, pokój z zabawkami ludzkich wymiarów, napotykają niekończące się przeszkody. Groźne są dla nich nie tylko mechaniczne psy czy kłujące kaktusy, ale buchający gaz w kuchni oraz lejąca się woda. Bardzo udana gra przygodowa, ciekawa graficznie, udanie nawiązująca do oryginału filmowego.

GREMLINS II



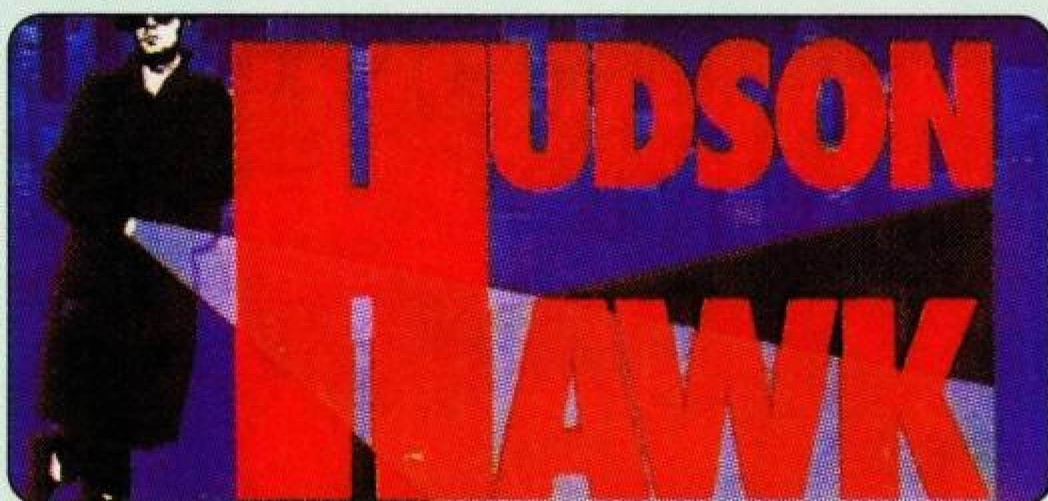
Kolejna „filmowa" gra, w której stworek „Gizmo" przechodzi przez kolejne pomieszczenia poprzedzielane przepaściami. Musi on unicestwić, a następnie zjeść wszystko, co spotka na drodze. Każdy posiłek to dodatkowa gotówka, za którą może w napotkanym sklepiku dokupić jeszcze jedno życie, moc lub balonik do pokonywania przepaści. Grafika dość prosta, choć w ciekawy sposób wykorzystująca kartograficzny (mapowy) rozkład labiryntu pomieszczeń.

HOOK



Piotruś Pan znów ląduje na wyspie piratów. Tu, wybierając kierunek marszu, przesuwa się do kolejnych etapów. A czekają go tam nie lada trudności i uzbrojeni po zęby mieszkańcy wyspy. Wywijając swym krótkim mieczykiem, pokonuje ciekawie zaaranżowane i urozmaicone graficznie odcinki trasy.

HUDSON HAWK



Bohater przemierzając dachy napotyka na drzemiące tam złe psy, sowy. Aby posuwać się dalej, trzeba używać nie tylko palców, ale i głowy, musi on bowiem (tak jak w słynnym filmie) ukraść dobrze zabezpieczone muzealne eksponaty. Kolejny przykład udanej, choć dość typowej gry z gatunku przygodowo-zręcznościowych.

JAMES BOND JR



Choć kreskówka o przygodach młodego Jamesa Bonda a wraz z nią figurki i inne gadżety nie dotarły jeszcze do Polski, mamy już bardzo ciekawą wersję komputerowych przygód tego bohatera. Po typowo zręcznościowym pokonaniu usłanego przeszkodami labiryntu, musi on rozbrajać zabezpieczone komputerową łamigłówką bomby. Atrakcyjne połączenie kostki rubika z typową grą zręcznościową.

THE JETSONS

Jetsonowie to wykreowana przez Hannę Barberę rodzina 21 wieku. Pan Jetson otrzymuje trudne zadanie zatrzymania produkcji w pewnej degradującej środowisko fabryce. Leci więc na wybraną planetę, gdzie przy pomocy podnoszonych skrzynek ma likwidować czyhające roboty. W skrzynkach znajduje niezbędny mu tlen, ale i ukryte przykre niespodzianki. Co pewien czas pojawia się wiadomość od kogoś z familii ułatwiająca dalsze kroki. Kolejny przykład gry przygodowo-zręcznościowej wzbogaconej o zaskakujące przeszkody i tekstowe wskazówki.



JOE AND MAC

Ta gra zrobiła furorę w wersjach na PC i Commodore. Nic więc dziwnego, że pojawiła się na cartridge'u. Otóż pewien beztroski jaskiniowiec wesoło podskakując rąbie toporem (lub inną zdobytą bronią) wszystko, co spotka na drodze: pterodaktyle, jaszczury, wrogich współziomków, by w końcu walczyć z potężnym dinozaurem. Kolejne etapy piętrzą trudności i zwiększają potęgę końcowego wroga. Gra zawdzięcza swój sukces wspaniałej grafice i niezwykle radosnej linii melodycznej.



THE LITTLE MERMAID

Disneyowskie filmy przeżywają obecnie drugą młodość, powstają także nowe, bardziej dostosowane do gustów współczesnych dzieci. Mała Syrenka stała się jedną z ostatnich ulubienic nie tylko dziewczynek. W tej grze pływa sobie wśród skał, wraków, okrętów. Np. obezwładniając złe rekiny, raki, ośmiornice. Zdobywa ukryte w skrzyniach perły, co jednak jest możliwe po wykazaniu się nie tylko zręcznością, ale i wyobraźnią.



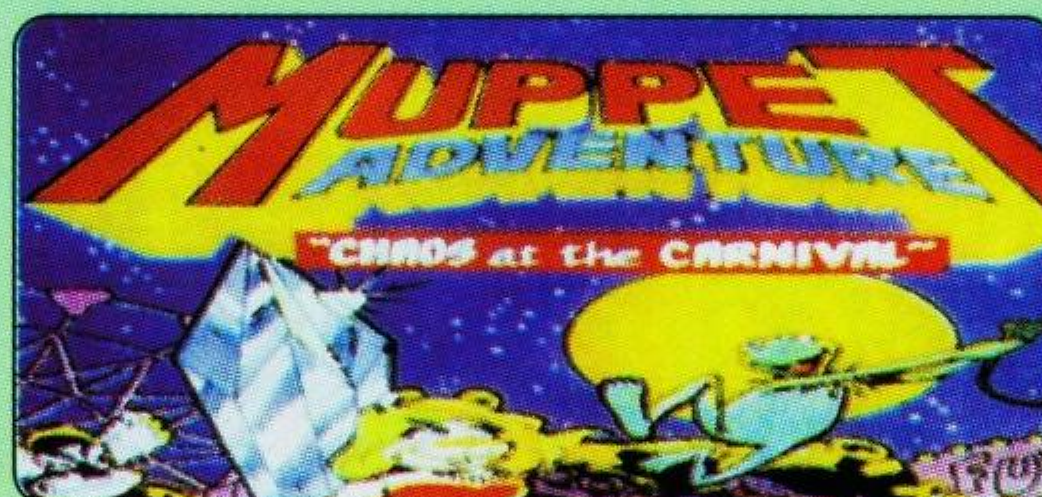
MICKEY MOUSE

Zabawa z gatunku omawianych wcześniej gier przygodowo-zręcznościowych (Felix the Cat). Myszka Mickey przechodzi przez sześć odmiennych etapów. Spotyka różne niebezpieczne postaci, które są na wszystkich poziomach groźne. Zdobywając punktowane serduszka, może po pokonaniu występującego na końcu każdego etapu stwora, zdobyć siłę, moc oraz inne niezbędne atrybuty. Dość ciekawa gra przede wszystkim dla młodych miłośników cartridge'ów.



MUPPET ADVENTURE

Żaba Kermit, Miś Fuzzy, Pies Ralph i Gonzo czyli najwięksi przyjaciele świnki Piggy muszą zdobyć cztery klucze, by uwolnić porwaną przyjaciółkę. Aby tego dokonać, każdy z nich musi pokonać usłaną przeszkodami trasę. Kermit płynie po rzece, Fuzzy pokonuje labirynt, Ralph jeździ samochodem, a Gonzo walczy w kosmosie. Gra o walorach edukacyjnych przeznaczona raczej dla młodszych fanów Muppetów, których liczba ostatnio wzrosła po kinowej premierze „Opowieści wigilijnej" z udziałem tych sympatycznych kukiełek.



PRINCE OF PERSIA



Tak dobrej grafiki nie było jeszcze wśród gier na cartridge'ach. Zwłaszcza ruchy młodego księcia są nadzwyczaj płynne. Musi on niczym laboratoryjny szczur przejść usłany śmiertelnymi pułapkami labirynt. Dzięki naciskaniu kombinacji ukrytych w chodniku przycisków może on otwierać bramy i zapadnie umożliwiające dalszą wędrówkę.

ROCKETEER



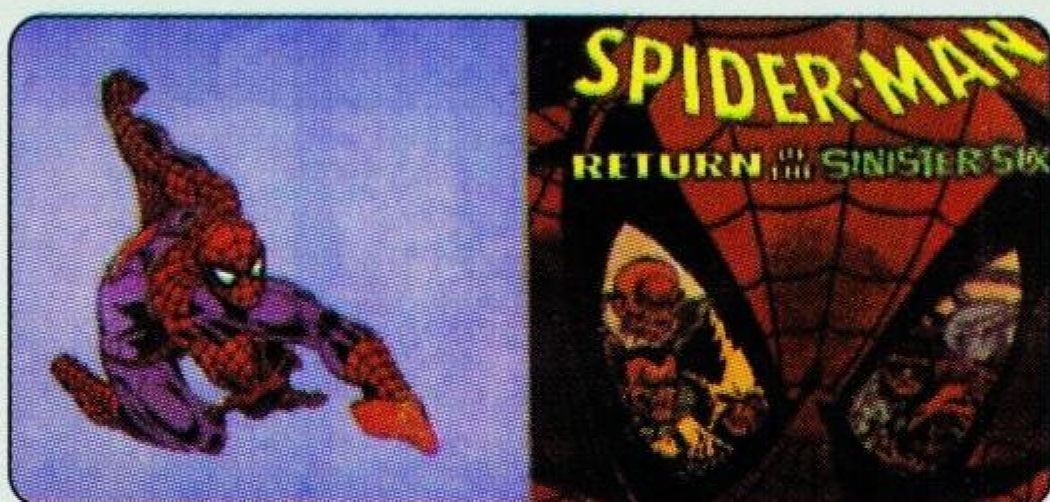
Mafia ukryła w jednym z samolotów nowy typ rakiety. Jednak przez przypadek jeden z mechaników odkrywa i uruchamia pocisk, który odlatuje w niewiadomym kierunku. Mafia otacza nieszczęśnika. Dysponuje on jednak superhełmem, co daje mu pewne szansy w walce i odnalezieniu zguby. Sterując ruchami mechanika, mamy do wyboru broń, jaką należy zastosować (pięść, pistolet, karabin, rusznicę, granat) w tej emocjonującej walce.

RYGAL



Oparta na kanwie przygód rycerzy występujących w mrocznych krainach fantasy gra przedstawia sylwetkę wojownika, który pokonuje usłany przeszkodami teren. Jednak nie tylko trasa jest niebezpieczna, w zasadzie wszędzie czyhają na niego niebezpieczeństwa. Są to przeważnie pędzące ogniste kule, stwory oraz gady. Gra, choć zbliżona do Contry Force i podobnych zabaw, nabiera ciekawego wymiaru w swej futurystycznej oprawie.

SPIDERMAN (RETURN OF THE SINISTER SIX)



Człowiek-Pająk, główny konkurent Supermana i Batmana nie został jeszcze w Polsce spopularyzowany. Podobnie jak jego „znani bracia" walczy przeciwko złu, eliminując przestępców wspieranych jakimś nadludzkim stworem. W tym odcinku komputerowych przygód skacze, kopie, strzela, by dotrzeć (po pokonaniu gangsterów) do ziejącego elektro-energią nadczłowieka.

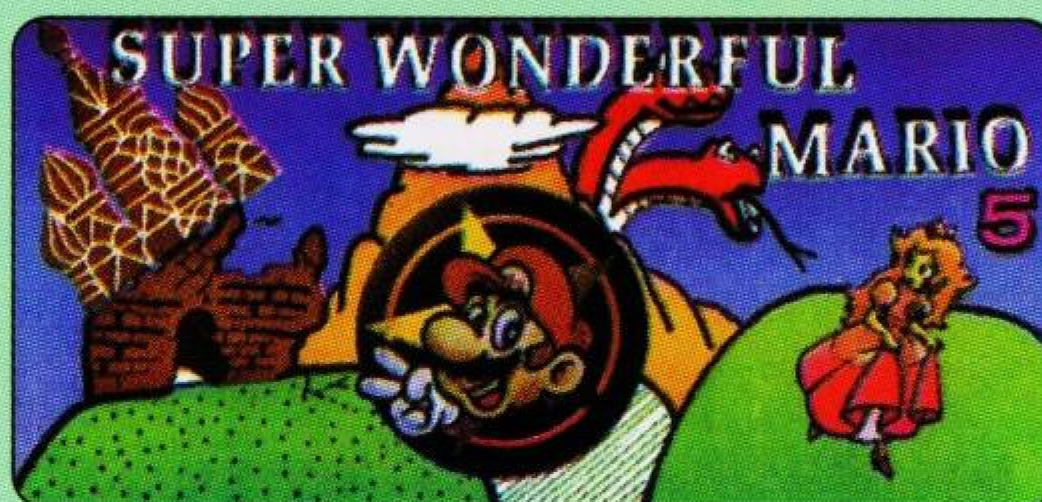
SUPER BROTHER MARIO 13



Popularność braci Super Mario dawno przekroczyła zasięg gier komputerowych. Kreskówki, komiksy, a nawet film fabularny przyczyniły się do olbrzymiej popularności tej dwójki sympatycznych hydraulików. Sam fakt wyprodukowania już trzynastej części przygód świadczy o niezwykłym zainteresowaniu ich losami. Tym razem wybór etapu może być sterowany przez gracza, a oryginalność przeszkód zaskakuje i śmieszy.

SUPER WONDERFUL MARIO 5

Chyba nie ma miłośnika gier, który by nie znał braci Super Mario. Kolejna wersja ich fantastycznych przygód została wzbogacona o możliwość wyboru postaci (Mario, Luiggi, księżniczki) oraz nowych zaskakujących czynności. Również galeria przeciwników powiększyła się o nowych stronników złego króla Koopy.



TALE SPIN

Misio Baloo na swym nieocenionym samolocie zestrzeliwuje różne stworki, helikoptery, odkrywając skrzynie z łakociami dodającymi mu siły. Gdyby pomimo atrakcyjnej grafiki ktoś się grą znudził, może latać do góry nogami, mając odwrócone również wszystkie funkcje, a to już wyższa szkoła jazdy.



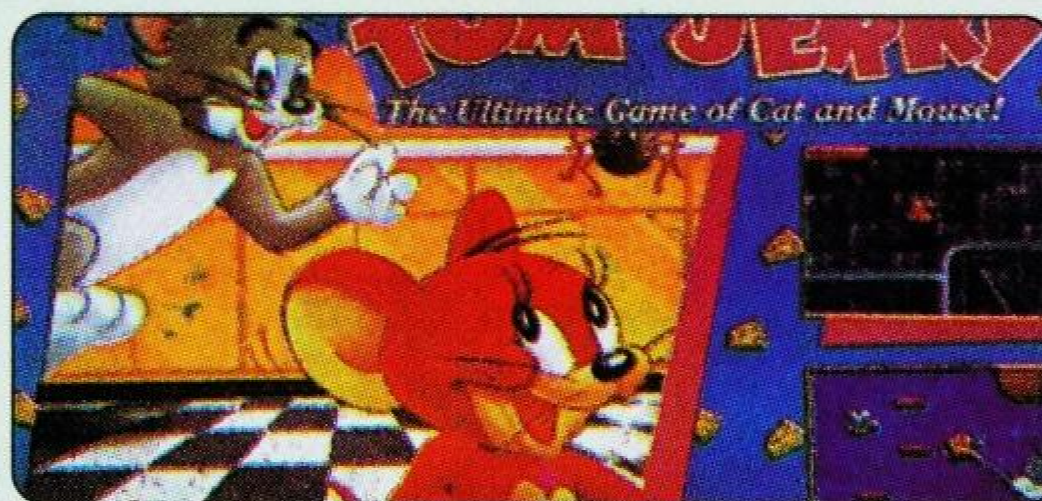
TINY TOON

Kolejna gra przygodowo-zręcznościowa, której postacie nawiązują do przyjaciół królika Bugsa i „Zwariowanych melodyjek". Bugs, dobierając sobie kompana, np. diabła tasmańskiego zbiera marchewki dające mu możliwość wykupienia w napotykanych sklepikach świnki Porky dodatkowych „istnień". Atakowany przez myszy, kaczki, duchy (w zależności od etapu) obchodzi wkoło wyspę w poszukiwaniu porwanej narzeczonej.



TOM AND JERRY

Kolejna atrakcyjna wizualnie gra przygodowa prezentująca ulubieńców znanych kreskówek. Ucieszna myszka poszukuje sera w labiryncie rur, skrzyń i innych piwnicznych przedmiotów. Rozsypane pinezki, pająki i muchy są jednak wielce niebezpieczne dla sympatycznego bohatera.



TOP GUN II

Jesteśmy w tej grze pilotami bojowych myśliwców. Mamy przed sobą pulpit z potrzebnymi wskaźnikami, radarem i szybą, za którą przelatują wrogie samoloty. Można wybrać trzy opcje: patrolowanie wybrzeża, zdobywanie w walce punktów umożliwiających awans oraz bezpośrednią potyczkę w powietrzu z drugim graczem. Bardzo ciekawa imitacja symulatora lotów.



TURTLE NINJA



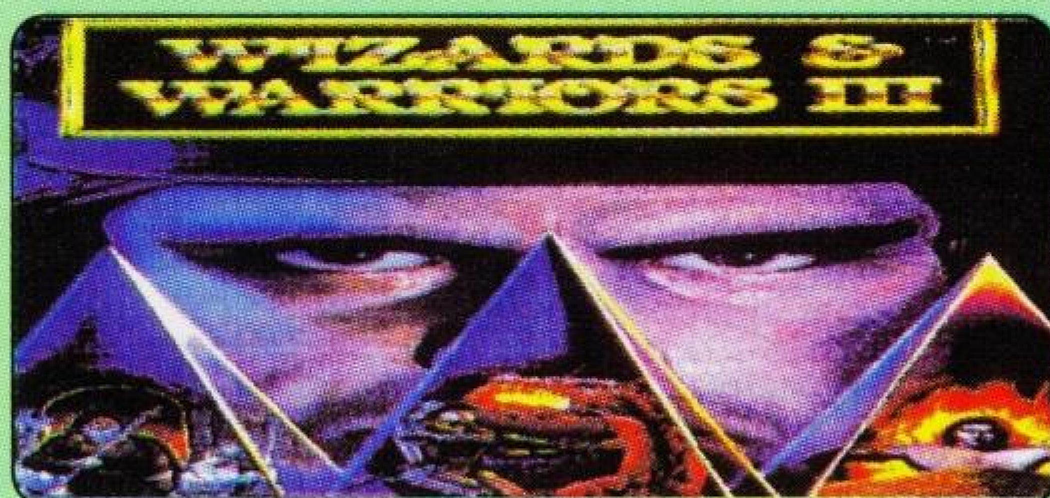
Kolejny filmowy przebój znalazł się na cartridge'u. Komputerowa wersja przygód zielonych żółwi ninja jest przeznaczona dla dzieci potrafiących już myśleć logicznie. Poruszając się kanałami miasta, napotykamy straszne postacie i dziwne stwory. Możemy jednak odpowiednio wymieniać bohaterów. Na przykład władający długim kijem Donatello może być przydatny do walki z robotem, a Leonardo władający krótkim sztyletem doskonale walczy w ciasnym zaułku kanału.

WIDGET



Kto oglądał emitowany ostatnio w TV serial animowany ten dobrze zna bohatera tej kolejnej „filmowej" gry przygodowo-zręcznościowej. Musi on pokonywać różne zwierzaki i owady, by posuwać się w akcji. Ciekawostką jest tu fakt, iż w krytycznych sytuacjach może on skorzystać z pomocy swoich równie dziwnych przyjaciół.

WIZARDS AND WARRIORS



Walcząc mieczem, pewien rycerz pokonuje czarowników i zbiera ukryte mieszki złota, pojedyncze talary czy udka baranie. Za zgromadzony kapitał nabywa w karczmie potrzebne atrybuty jak klucze do skrywających tajemnice komnat, jedzenie i trunki. Ciekawa i ładna plastycznie typowa gra zręcznościowo-przygodowa.

1993



Zestaw 11 dyscyplin sportowych takich jak piłka nożna, siatkówka, bilard, kręgle, golf, tenis, baseball, koszykówka, football amerykański. Gry, choć nie oszałamiają graficznie, są bardzo ciekawym zestawem. Można bowiem wybierając opcje na dwóch graczy toczyć iście olimpijskie zmagania integrujące całą rodzinę.

93 OLYMPIAD (22 IN 1)



Jest to „składanka" sportowych gier, wydanych w wersji komputerowej. Choć nie są tak dopracowane graficznie, jak występujące w pojedynczych cartridge'ach, mają przewagę w ilości dyscyplin. Są tu między innymi: biegi, skoki, rzuty, łucznictwo, piłka nożna i siatkowa, hokej na lodzie oraz dyscypliny znane z omawianego już u nas cartridge'a „11 In 1".

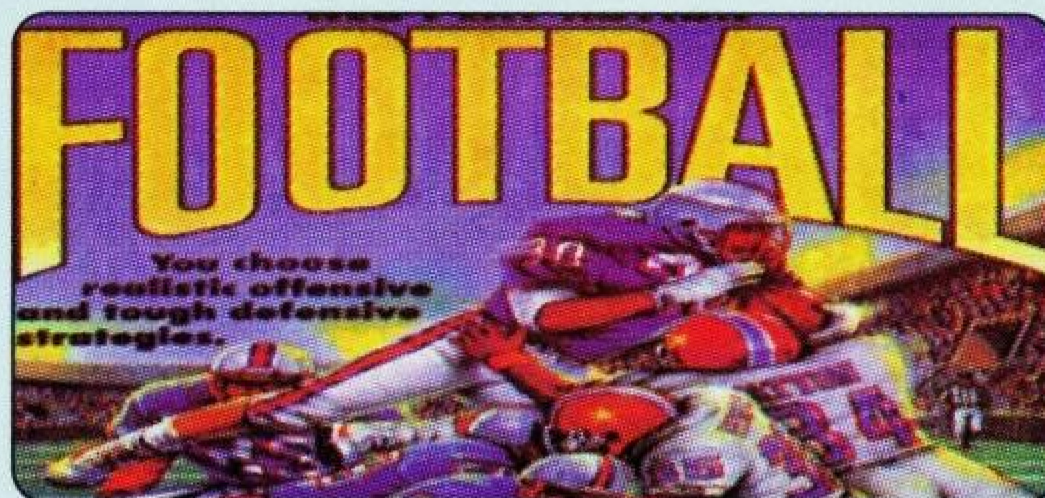
AMERICAN GLADIATORS

To program z pogranicza gier sportowych, przygodowych i zręcznościowych. Mając do pokonania pięć dyscyplin: walkę na kije, wspinaczkę po skale, człowieka kulę oraz dwie odmiany piłkarsko podobnych sportów trzeba przechodzić kolejne etapy. Zmieniają się jednak nie tylko dyscypliny, ale i postacie gladiatorów w nich występujące. Oczywiście, istnieje możliwość gry między dwoma osobami, choć tylko przeciwko komputerowo sterowanym przeciwnikom.



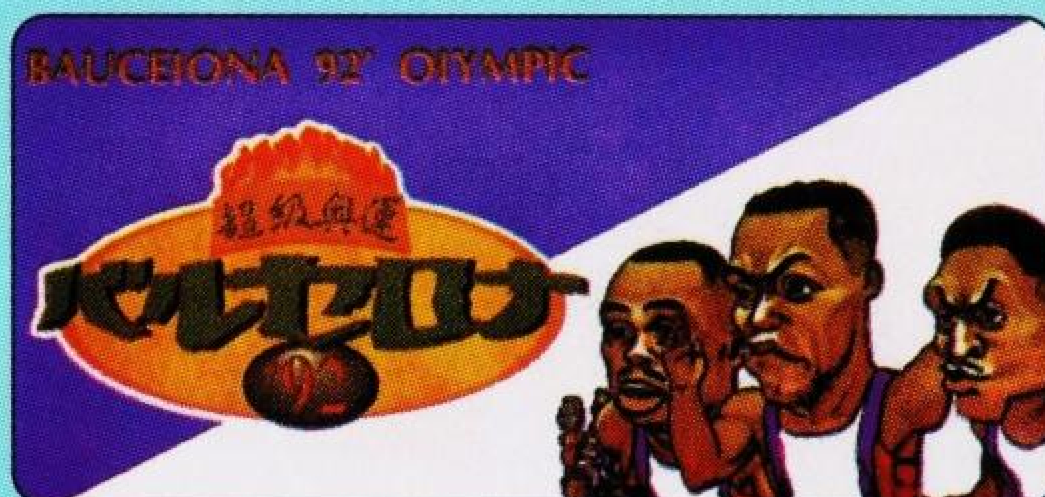
AMERYKAŃSKI FOOTBALL

Ten mało popularny w Polsce sport robi jednak coraz większą karierę. Tym razem „na sucho" przed ekranem telewizora możemy bardzo precyzyjnie poznać wszystkie zasady, technikę i reguły obowiązujące w tym sporcie. Mamy bowiem oprócz ciekawie pokazanego graficznie meczu możliwości wyboru natomiast gry, chwytów i zagrań. Każdy rzut piłki może być dokładnie wybrany z kilku wariantów. W sumie ciekawa przez swą inność i dobrą grafikę gra.



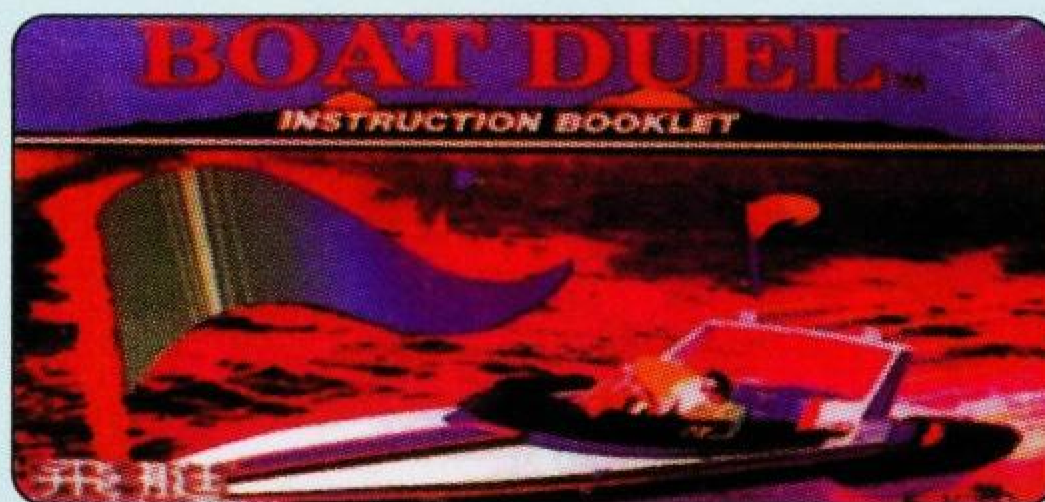
BARCELONA '92

Bardzo ciekawa gra sportowa, dzięki której możemy uczestniczyć aż w 15 dyscyplinach lekkoatletycznych. Biegi krótkie, długie, sztafety, skoki, gimnastyka, rzut kulą, oszczepem, pływanie to podstawowe dyscypliny poszerzone o liczne warianty. Trzeba się wykazać iście mistrzowską prędkością w przełączeniu przycisków joysticków, aby zdobyć medal lub punktowane miejsce w turnieju.



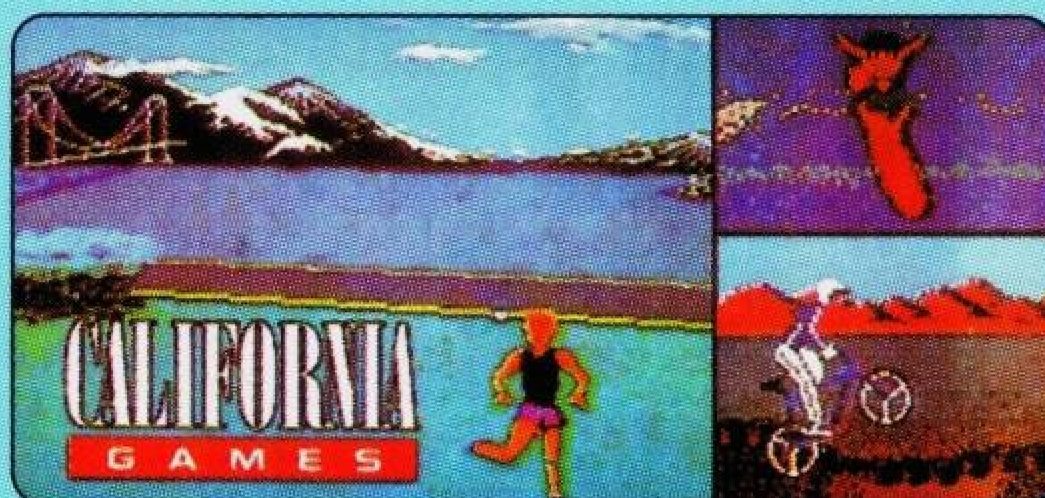
BOAT DUEL

Pojedynek na wielkich motorowych łodziach. Rozpoczynając grę, wybieramy opcję stopnia trudności komputerowych przeciwników. Następnie w krótkim sprincie testujemy swe możliwości, zarabiając potrzebne nam do udoskonaleń łodzi dolary. Następnie ruszamy w długi wyścig prowadzony w zależności od etapu i stopnia trudności na rzece, morzu czy portowym kanale. Gra wzbogacona o dobre efekty dźwiękowe oraz atrakcyjne przerywniki (radość publiczności) jest ciekawą propozycją wśród gier sportowych.



CALIFORNIA GAMES

Deskorolka, podbijanie nogą piłeczki – czyli tzw. „zośka", surfing, jazda na wrotkach, na rowerze BMX i rzut latającym talerzem to zestaw bardzo dobrze zaprogramowanych gier. Można tu bowiem najpierw poćwiczyć konkretną dyscyplinę, następnie sprawdzić zdobyte umiejętności w wybranych lub wszystkich po kolei dyscyplinach. Zawody mogą odbywać się między dwoma lub aż ośmioma graczami, którzy mogą występować osobno albo łączyć się w drużyny walczące o puchar Kalifornii.



DODGE BALL



To nic innego jak popularny „zbijak" czy raczej gra w dwa ognie. Wybieramy poziom własnej drużyny i przeciwników. Można również zmienić ustawienie graczy. Istnieje, oczywiście, możliwość wyboru najbardziej emocjonującej opcji – grania między dwoma przeciwnikami. Dość realistyczne ruchy zawodników oraz duża liczba możliwości rzutów sprawiają, że gra nie tylko jest emocjonująca, ale i zabawna.

F1 HERO 2



Gry typu F1 polegają na prowadzeniu samochodu. Tutaj występuje możliwość wyboru bolidu i trasy – etapu gry. Razem jest ich około dwudziestu. Niezbyt wyszukana grafika jest rekompensowana ciekawymi kombinacjami zmiany biegów, przyśpieszania i hamowania. Dość istotnym elementem jest fakt, że samochód nie ulega ciągłemu niszczeniu w wypadku złego prowadzenia. Można kontynuować jazdę, dochodząc do coraz lepszej sprawności.

GALAXY 5000



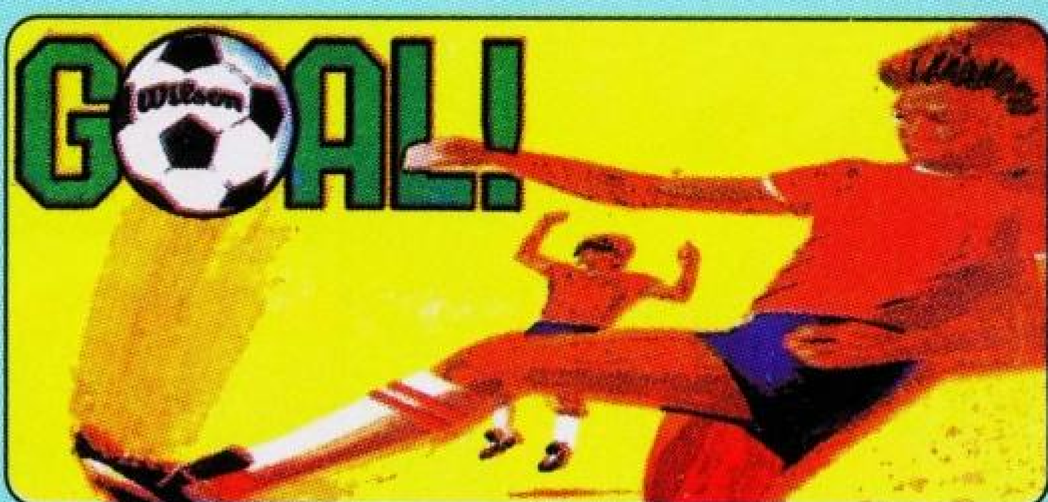
To bardzo przyjemny i ciekawie pomyślany kosmiczny wyścig. Możliwości jest tu bardzo dużo – zmiana pojazdu, wybór trasy, etapu, broni, itp. Możemy zdobywać gotówkę, a za nią nabywać potrzebne wyposażenie i nowe wyścigowe krążowniki. Dodatkową atrakcją są śmieszne odgłosy urozmaicające gonitwę.

GOAL



Piłka nożna w wydaniu iście sportowym. Możliwość wyboru opcji pucharowej, pojedynczego meczu z komputerem z udziałem jednego lub dwóch graczy w drużynie oraz najbardziej sportowa wersja spotkania między dwoma graczami. Dobra grafika i dźwięk podnoszą walory integrujących i emocjonalnych spotkań z kolegami, czy w gronie rodzinnym.

GOAL!



Podstawowa wersja nowej generacji gier footballowych. Boisko i zawodnicy obserwowani są z górnych miejsc loży honorowej czy najwyższej kamery (choć nie całkiem z góry). Podania, odbieranie piłki, wślizgi sterowane podobnie jak w innych grach tego typu. Opcje umożliwiają występy w pucharze, mistrzostwach świata, meczach sparingowych oraz ćwiczenia stałych fragmentów gry dla jednego bądź dwóch graczy.

GOAL 4

Szalenie spopularyzowana przez jedną z prywatnych telewizji koreańska drużyna futbolowa tym razem została przedstawiona w formie komputerowej gry. Ulubiony kapitan Kubasa może toczyć pojedynki z kolejnymi przeciwnikami. Każdy zawodnik ma przypisaną zdolność strzelania, podawania, „kiwania". Musimy więc zadecydować o elementach strategii – do kogo zagrać piłkę w danym momencie meczu. Nietypowe spojrzenie na futbolowe zawody komputerowe sprawia, że gra może być interesująca dla każdego.



GOLF CHAMPIONSHIP

Wspaniale opracowana plastycznie gra dla zwolenników golfa. Mamy bowiem do pokonania 18 dołków, by osiągnąć mistrzostwo. Każda plansza jest przedstawiana najpierw przez autentycznego mistrza tej dyscypliny. Radzi on jak najlepiej uderzyć i jaki zastosować rodzaj kija. Bardzo autentyczny obraz i dźwięk nadają tej grze niespotykany wymiar.



HARLEM GLOBETROTTERS

To wersja koszykówki w wykonaniu najsłynniejszej amerykańskiej drużyny. Można wybierać długość czasu spotkania, poziom graczy oraz ich liczbę (1–2). W przerwach pokazuje się ciekawe zestawienie goli, fauli, rzutów itp. dla każdej drużyny. Poprawna grafika wsparta ciekawymi kombinacjami rzutów, przechwyceń i podań jest porównywalna z innymi sportami zespołowymi w wydaniu komputerowym.



INDY HEAT

Dość pomysłowa gra z gatunku wyścigów samochodowych. Uczestniczymy w wyścigach formuły I obserwowanych z lotu ptaka. Każde zwycięstwo dostarcza nam nie tylko chwały, ale wymiernych korzyści finansowych. Możemy więc dokonać niezbędnych zakupów przed kolejnym wyścigiem. Odpowiednio płacąc, możemy stymulować szybkością działania personelu obsługi technicznej, dzięki czemu zarabiamy cenne sekundy w trakcie wyścigu.



MAST FIGHTER 2

Sterujemy postaciami walczącymi między sobą bez użycia broni. Używając joysticków, możemy wywoływać ciosy typowe dla boksu, rzuty judo czy inne elementy walki charakterystyczne choćby dla karate. Można wybrać jednego z czterech zawodników reprezentujących różne państwa. Oczywiście, istnieje również możliwość spotkania pomiędzy dwoma graczami.

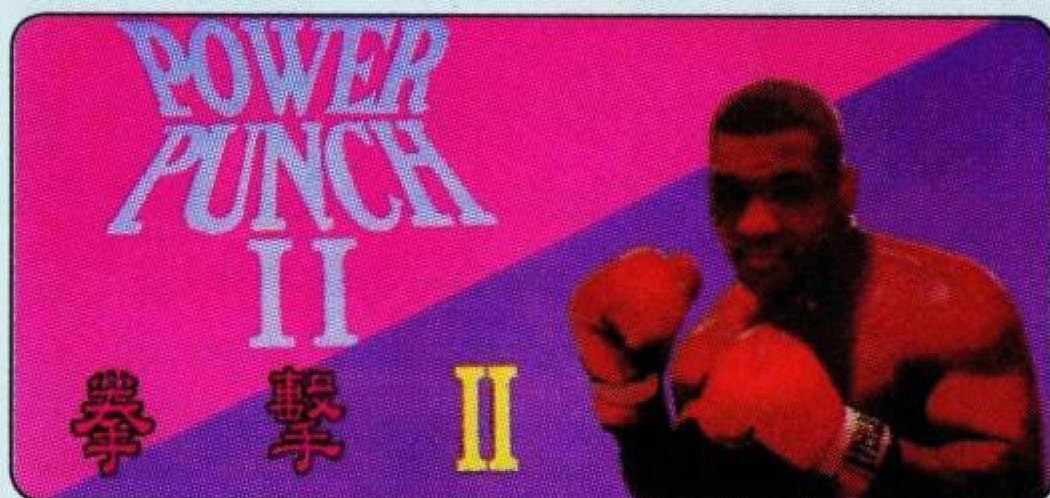


MONSTER TRUCK RALLY



Gra oferuje duży wybór dyscyplin samochodowych, w których można brać udział i rywalizować z komputerowymi przeciwnikami, albo drugim graczem. Podstawową i jedną z efektowniejszych jest tytułowy rajd. Zawiera on bardzo wiele trudnych etapów do przejechania, są to m.in.: wspinanie się na szczyty, skoki przez zwodzone mosty, jazda po wodzie, przeciąganie liny lub dwa, odwrócone tyłem do siebie pojazdy. Gra zadowoli wszystkich, a zwłaszcza miłośników jazdy szalonymi pojazdami.

POWER PUNCH II



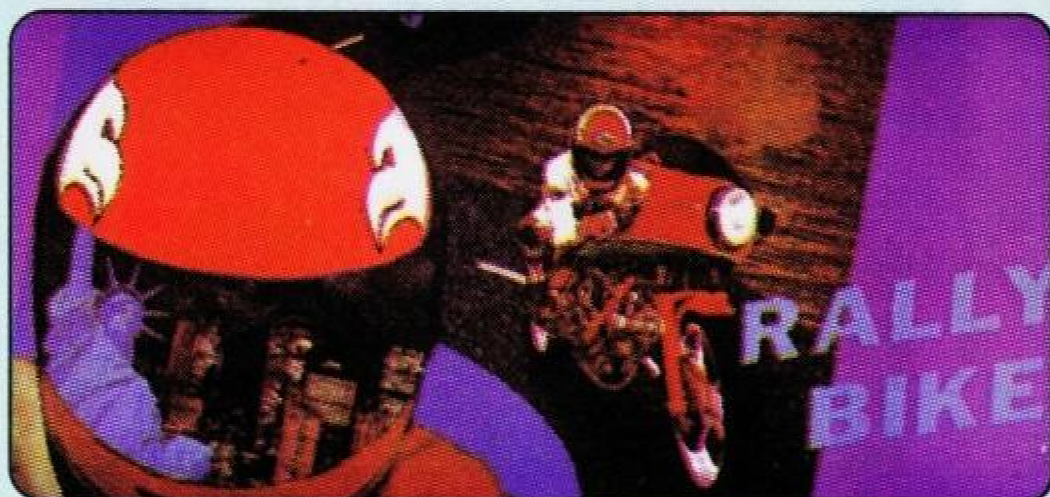
Tym razem musimy toczyć pojedynek nie tylko z mistrzem świata, ale z mistrzem wszechświata. Jako reprezentant ziemi stajemy na futurystycznym ringu, mając za przeciwnika obleśnego, choć niezwykle silnego stwora, często jest on również opancerzony, co zdecydowanie utrudnia zwycięstwo. Gra podobna do World Boxing, różniąca się jednak zakresem ruchów oraz malowniczością przeciwnika.

RACE AMERICA



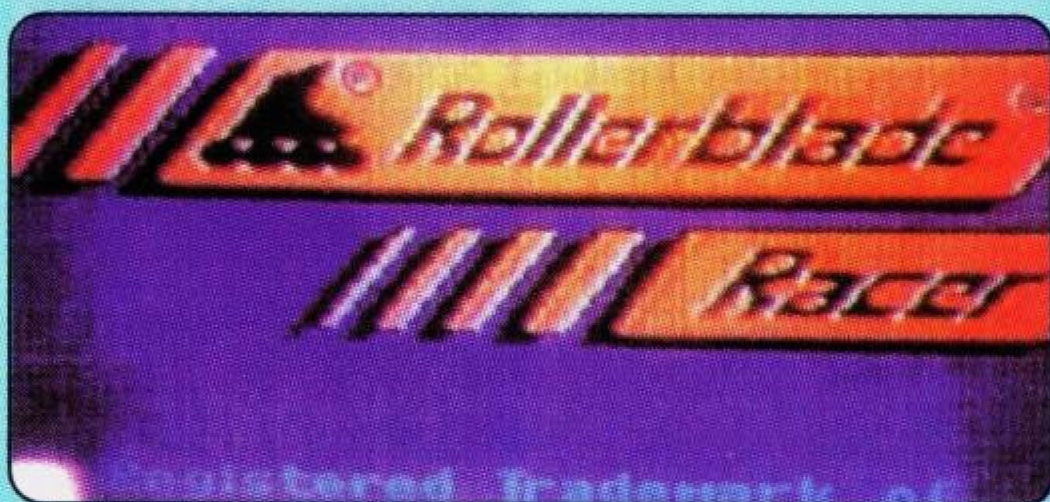
Wyścig samochodowy dookoła Ameryki rozgrywany między grającym a ośmioma zabawnymi, choć świetnie prowadzącymi swe maszyny kierowcami. Można wybrać dającą więcej szans początkującym opcję gry dla dwóch kierujących. Od samego startu trzeba jednak prowadzić samochód bardzo uważnie, sterować gazem, zmieniać biegi, omijać innych użytkowników drogi. Jeśli pozwolimy się wyprzedzić, obraz drogi zmniejsza się, co utrudnia widoczność i zmusza do szybkiego doścignięcia przeciwnika. Uwaga! Nie można zbytnio szarżować („piłować silnika"), gdyż nieoczekiwanie może nam się skończyć benzyna.

RALLY BIKE



Kierowca motocykla, bo jest to oczywiście wyścig motocyklowy, musi wykazać się nie lada zdolnościami, tak przy prowadzeniu swojej maszyny, jak i w przewidywaniu. Motocykle są bardzo szybkie, więc należy wiedzieć o niektórych przeszkodach wcześniej, bo gdy się jedzie 180 na godzinę – może być już za późno. Rajd z różnymi atrakcjami w stylu ruchu miejskiego, zwodzonych mostów, pułapek itp. jest jedną z ciekawszych gier tego typu. Bardzo dynamiczna akcja niesamowicie wciąga, wyrabiając przy tym refleks i spostrzegawczość.

ROLLERBLADE RACER



Bohaterem tej gry jest Kirk – najsławniejszy wrotkarz świata. Skoki, przewroty, i ciekawe figury, jakie wykonuje, są niemal akrobatyczne. Gdy już oswoimy się z szybką jazdą, możemy przystąpić do eliminacji do zawodów. Pierwsza jazda prowadzi po pełnej przeszkód drodze osiedlowej. Przeszkadzać i utrudniać jazdę będzie prawie wszystko: psy, dzieci, dziury w jezdni, zapory. Przygody młodego wrotkarza są bardzo ciekawą grą. Jej autorzy zadbali tak samo o dobrą grafikę, jak i o humor sytuacyjny.

SHREDDIN (HEAVY)

Omawiana gra to zjazd na snowboardzie (deskonarcie). Rozpoczynamy od dość prostego zjazdu, w którym możemy „skosić" jedynie choinkę lub wyhamować w kamienistym strumyku. Później dochodzą slalomy (tyczki), inni użytkownicy nartostrady, płotki, skocznie, itd. I chociaż wciąż przybywają nowe niebezpieczeństwa, to nie znaczy, że wcześniej ominięte nam nie zagrażają. Mogą się znów pojawić.



SKI OR DIE

Zestaw pomysłowych zimowych „nieolimpijskich" sportów. Są więc tu: jazda na snowboardzie, na wielkich oponach, walka na śnieżki, zjazd na nartach ze skalistego szczytu, czy skoki akrobatyczne na nartach (co zostało ostatnio uznane za sport olimpijski). Dzięki możliwości wyboru trasy, ilości zawodników można toczyć sportowe pojedynki nawet w grupie graczy, a wyświetlanie najlepszych wyników, natychmiastowa punktacja, sprzyjają lepszej motywacji w rywalizacji.



STICK HUNTER

Kolejna gra z olimpijskich sportów zimowych – hokej. Wybieramy sobie drużyny i możemy uczestniczyć w sparingowym spotkaniu, bądź w turnieju. Mamy do wyboru trzy poziomy trudności – od juniora do mistrza. Oczywiście, istnieje również tak lubiana opcja bezpośredniej gry między dwoma graczami. Oprócz sympatycznej grafiki, uatrakcyjnia grę spiker komentujący każde zagranie.



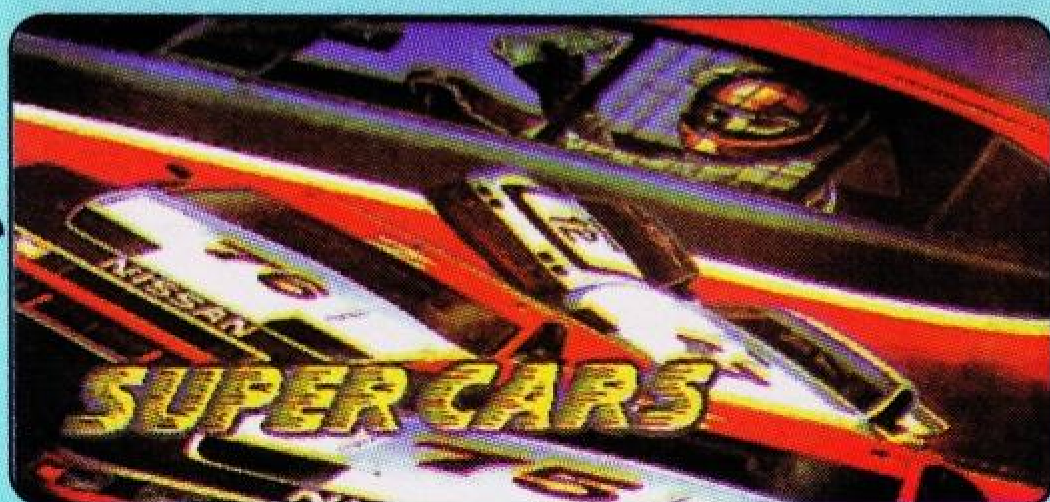
STREET FIGHTER 3

Jest to znana i lubiana forma gry („kopanej"). Mamy tu możliwości pojedynku karate między dwoma zawodnikami. Odpowiednio przyciskając guziki, możemy wykonywać ciosy i charakterystyczne dla każdej postaci uderzenia. Trzecia część „fightera" wyróżnia się osiemnastoma walczącymi postaciami, które mogą toczyć pojedynek sterowany przez dwóch graczy lub gracza i komputer.



SUPER CARS

Tym razem po wyborze samochodu, opłaceniu udziału w wyścigu, możemy wystartować w widzianym z lotu ptaka rajdzie. Można wybrać nie tylko stopień krętości trasy, ale także poziom pozostałych uczestników rajdu. Dzięki temu gra staje się bardziej emocjonująca. Zajęcie punktowanego miejsca nagradzane jest konkretną sumą pieniądzy, za którą możemy zakupić w pobliskim sklepiku przydatne akcesoria bądź zamienić samochód.

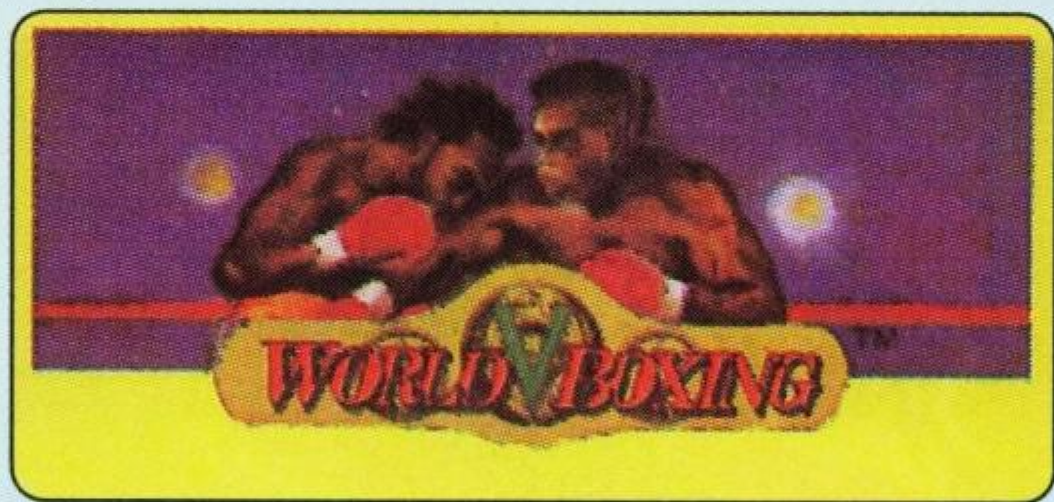


SUPER SPIKE V'BALL



To wspaniale animowana gra w siatkówkę „plażową". W USA jest to sport bardzo popularny. Mamy więc tu ogólnokrajowe zawody między poszczególnymi stanami, po czym wybrana reprezentacja (którą sterujemy) gra mecze międzypaństwowe. Oczywiście, przed występami możemy potrenować w sparingowych spotkaniach. Szybko przechodzimy od prostych przebijań „byle za siatkę" do wyrafinowanych blokowań i ścięć z „krótkiej". Nadto mamy pełną gamę możliwości układu gier między dwoma a nawet trzema graczami.

WORLD BOXING



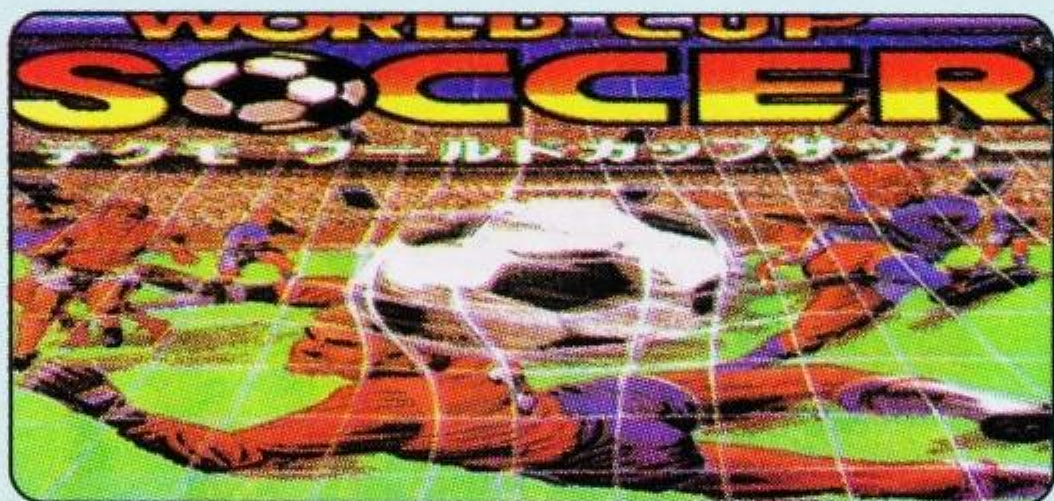
Dzięki tej grze gracz zostanie wprowadzony w świat prawdziwych pojedynków bokserskich. Autorzy gry zadbali o nowoczesny styl kierowania akcją. Zrealizowano to za pomocą odmiennego niż w innych grach tego typu, przedstawienia punktu widzenia akcji. W tej grze nie widzimy postaci zawodnika z boku, tylko niejako patrzymy jego oczyma. Ekran podzielony jest na dwie części. Górna przedstawia widok od strony naszego boksera, dolna widok od strony przeciwnika. W tej grze nie tylko zadaje się ciosy – tu trzeba mieć własną opracowaną strategię uników i taktyki walki!

WORLD CHAMP



Jeszcze jedna gra „bokserska". Tym razem gracz ma jednak trudną drogę do mistrzostwa. Musi przede wszystkim przejść przez etap treningów, zanim wystąpi na prawdziwym ringu. Ale zwycięstwo i otrzymanie złotego pucharu jest możliwe dopiero po pokonaniu wielu trudnych przeciwników. Bokserzy bez sumienia, niezwykle silni i twardzi walczą zaciekle w każdym z sześciu etapów. Jeżeli gracz nie chce walczyć z komputerowymi rywalami, to może stoczyć prosty pojedynek z kolegą lub nawet odbyć mini mistrzostwa z ośmioma przeciwnikami.

WORLD CUP SOCCER



Ulubiona tematyka sportowa niezbyt często gości na cartridge'ach, tak więc z prawdziwą przyjemnością odnotowujemy pojawienie się kolejnej wersji meczu piłki nożnej. Tym razem obserwujemy boisko z lotu ptaka, czy raczej z wysokiej trybuny. Umożliwia to dość dobre rozeznanie na boisku i kierowanie grą. Wariant turniejowy buduje napięcie w scenariuszu gry.

WORLD RALLY CHAMPION SHIP



Mamy tu do wyboru miejsce i trasę rajdu, rodzaj ogumienia, itp. I tak rajd szwedzki wiedzie przez oblodzoną trasę. By uniknąć poślizgu, musimy zastosować właściwe opony. Z kolei rajd na Saharze dostarcza zgoła innych niespodzianek. Dość ciekawa forma graficzna przedstawiająca samochód widziany z nisko lecącego helikoptera jest bardzo wygodna w tym szaleńczym wyścigu z czasem.

WORLD WRESTLING

Wrestling to zapasy w stylu amerykańskim, gdzie wszystkie chwyty są dozwolone. Na początku gry wybieramy swojego zawodnika i jego pierwszego przeciwnika. W celu zwiększenia własnej siły poleca się małą salkę gimnastyczną. Tam można poćwiczyć przysiady, skłony albo pompki. Gra przedstawia najbardziej widowiskowe wydanie amerykańskich zapasów. Są tu chyba wszystkie rodzaje ciosów, rzutów i sztuczek, jakie stosują prawdziwi zawodnicy. Bardzo dobra animacja, kolorowa grafika stanowią o zaletach tej gry.



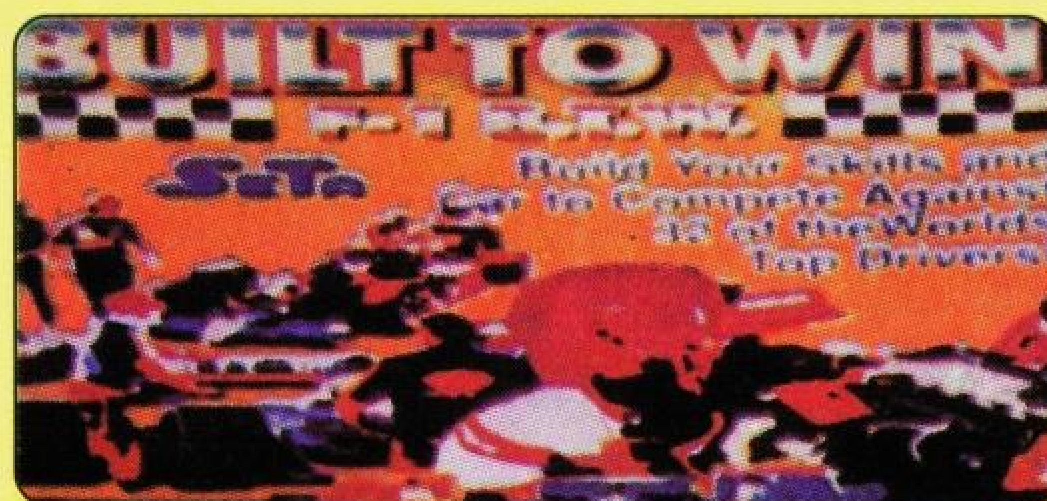
WRESTLEMANIA

Balet osiłków zwany wrestlingiem jest coraz chętniej oglądany, zwłaszcza przez dzieci, które jeszcze wierzą w prawdziwość groźnie wyglądających sztuczek. W grze „występują" wszystkie gwiazdy tego „sportu" z Huckem Hoganem na czele. Chwyty i ciosy są tu jednak wystarczająco realne, by przegrać walkę. Kilka wariantów spotkań w dwu- i trzyosobowych zespołach, walka z komputerowo sterowanym zapaśnikiem bądź między dwoma graczami – to atuty tej sportowo-zręcznościowej „przewalanki".



BUILT TO WIN

Wygrywając pieniądze w kolejnych etapach wyścigów samochodowych, udoskonalamy naszego mini morrisa. Im zajmiemy wyższą lokatę, tym zarobki nasze będą większe, im trudniejszy wybierzemy etap, tym premie za zwycięstwo też będą wyższe. Kierując się tą zasadą możemy dokupować zderzaki, amortyzatory, karoserię czy zmieniać parametry silnika. By jednak startować, musimy wnosić odpowiednio skalkulowane opłaty za udział w wyścigach. Gra ta przypomina więc połączenie klasycznych wyścigów z zimną finansową kalkulacją, jak w grze „Monopoly".



BOLDER DASH

Kolejna gra, która zdobyła już dużą popularność, ale w wersji charakterystycznej dla komputerów PC i Amiga. Zawdzięcza ją połączeniu sprawności technicznej gracza z umiejętnością szybkiego i logicznego myślenia. Sympatyczny górnik, dokopując się do ukrytych diamentów, musi bardzo uważać, aby nie zniszczyć podstawy podwieszonych głazów. Pozornie gra zręcznościowo-przygodowa zmienia się jednak dzięki tej opcji w grę dla ludzi myślących.

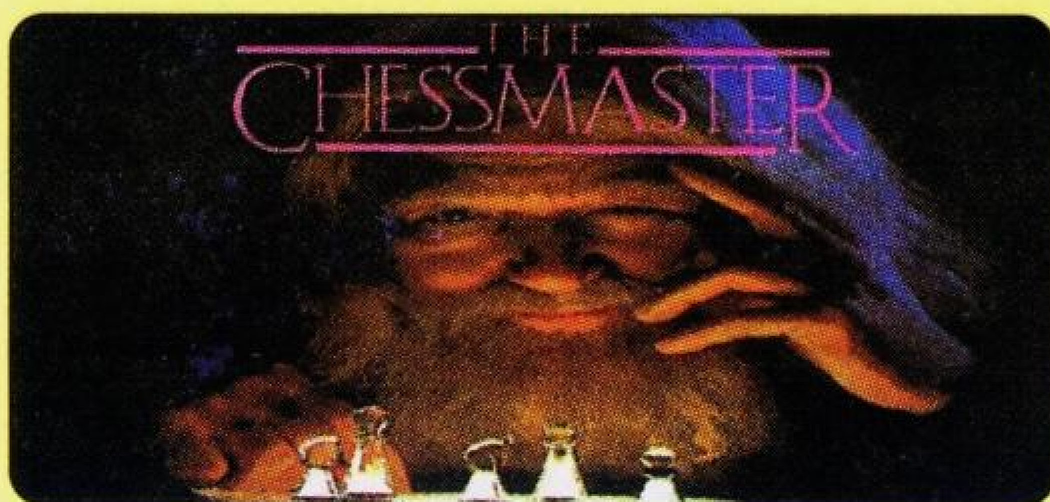


CASTELIAN

Zabawny stworek żabopodobny, posuwając się po stopniach wieży, musi osiągnąć w krótkim czasie jej szczyt. Ciekawostką jest niemal trójwymiarowa głębia w przechodzeniu wokół usłanych pułapkami schodów. Dzięki tej właściwości gra może rozwijać nie tylko zręczność, ale także inwencję i logikę posunięć.

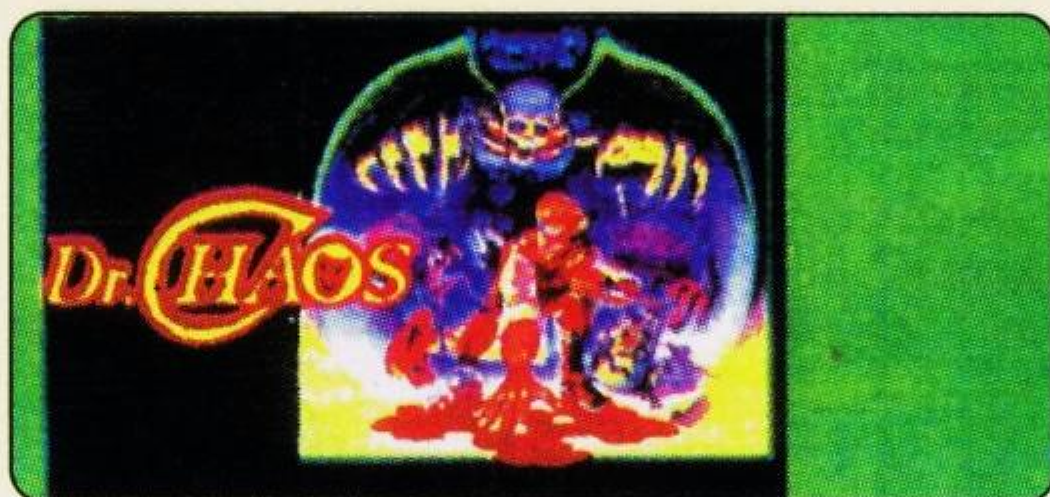


THE CHESSMASTER



Jest to rewelacyjnie ułożona szachowa rozgrywka. Dysponujemy kilkunastoma wariantami gry – od edukacyjnej, uczącej zasad królewskiej gry do arcytrudnej rozgrywki z mistrzem szachowym. Oczywiście istnieje również możliwość rozegrania partii na ekranie z drugim graczem. Imponująca ilość kombinacji wzbogacona dodatkowo efektami dźwiękowymi sprawia, że ta klasyczna gra nabiera nowej współczesnej atrakcyjności.

DR CHAOS



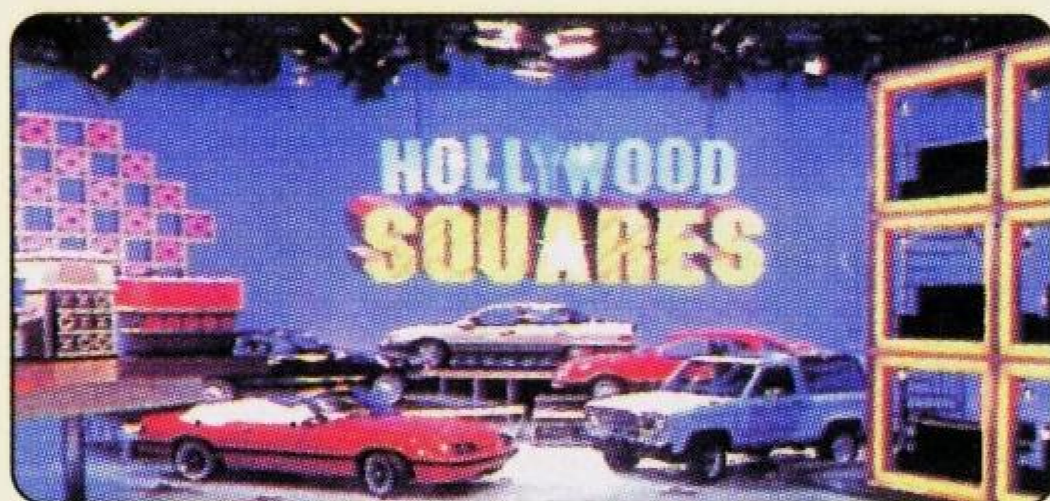
Gra nawiązująca do tzw. „rolle games" czyli gier, w których wcielamy się w postać nie tylko ruchowo, ale i psychicznie. Musimy bowiem, posuwając się przez labirynt pokoi, odnajdywać broń i moc, sterować tymi poszukiwaniami w konsekwentny sposób, szybko decydować o wyborze sposobu rażenia, gdy nieudolnie natkniemy się na ducha-potwora. Połączenie sprytu i zręczności z poprawną grafiką oraz ciekawą możliwością działania i ruchu.

GODZILLA



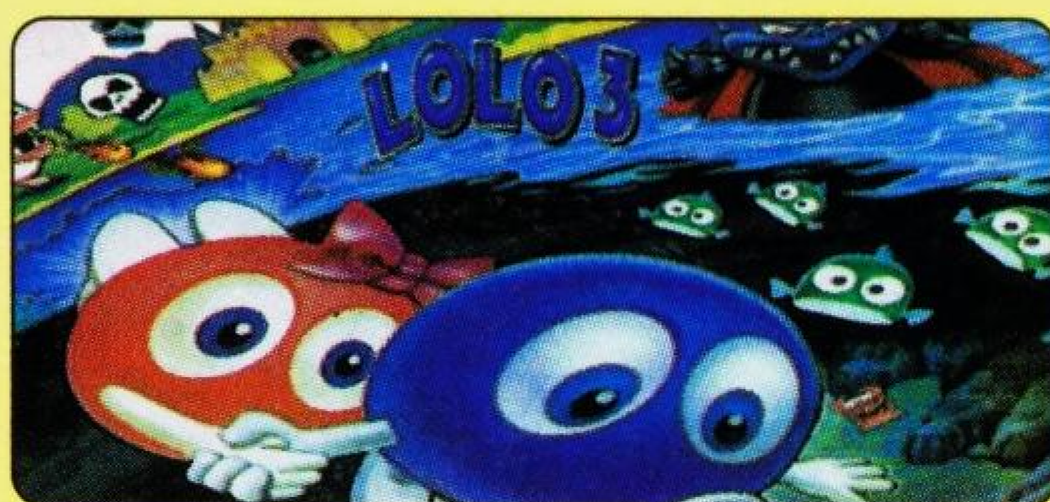
Gra ta łączy elementy strategii z czystą zręcznością. Godzilla wraz z motylopodobną Mothrą ma możliwość przechodzić kolejne „ludzkie" pułapki, by zmierzyć się z Hedorą i innymi potworami. Pomimo dość prostej grafiki, dzięki wręcz szachowej rozgrywce, można znaleźć tutaj interesujące rozwiązania.

HOLLYWOOD SQUARES



Jest to rodzaj telewizyjnej zabawy popularnej swego czasu również u nas, która polega na odgadywaniu kwadratów wypełniających planszę do gry w kółko i krzyżyk. Aby postawić swój znak, należy trafnie odpowiedzieć na zadawane zabawne i często podchwytliwe pytania. Jeżeli wersja gry jest w języku angielskim, mamy dodatkowy element edukacyjny, co predysponuje grę do rangi pomocy szkolnej.

LOLO 3



Kolejne przygody sympatycznych kulek w krainie potworków, czaszek, itp. To, co wyróżnia gry Lolo wśród innych, to edukacyjny charakter. Otóż zanim wyruszymy w podróż, możemy przejść przez etap szkoleniowy, gdzie można skorzystać ze ściągawki, jakiego użyć fortelu, by pokonać pułapki. Następnie w kolejnych etapach trudności się piętrzą, a więc wymagają nie tylko łączenia zdobytych wiadomości, ale i logicznego kontynuowania zachowań kulek.

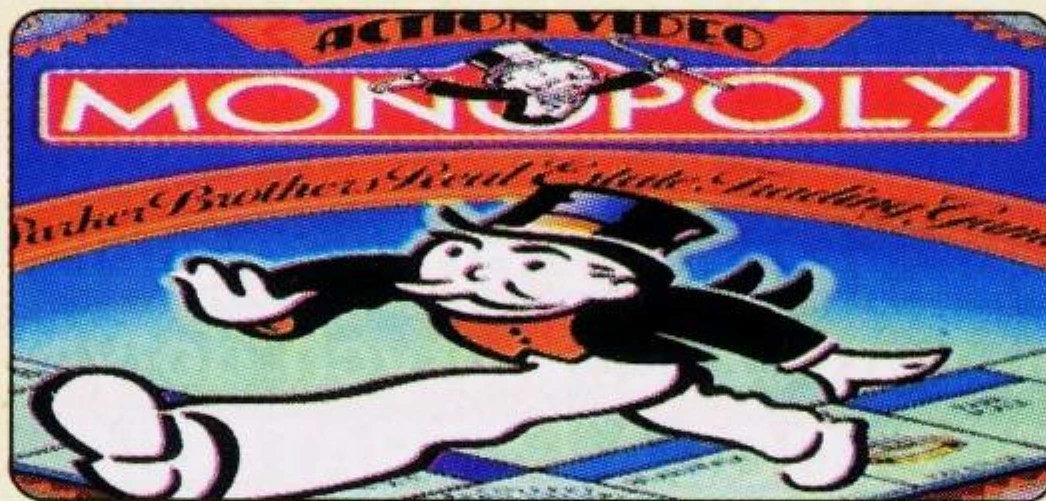
MARIO AND YOSHI

Na biednego Maria spadają z nieba ohydne Goomby, rosiczki i duchy. Mamy jednak możliwość, niczym kelner, zamienić tacki, na które owi przybysze lądują. Jest to o tyle istotne, że tak jak dwa minusy dają plus, Goomba na Goombie niwelują się, tworząc wolne miejsca, a kto oczyści wszystkie tace, ten przechodzi do następnego etapu. Gra wymagająca myślenia i zręczności, zbliżona swym charakterem do znanych „Cegieł" (Tetris).



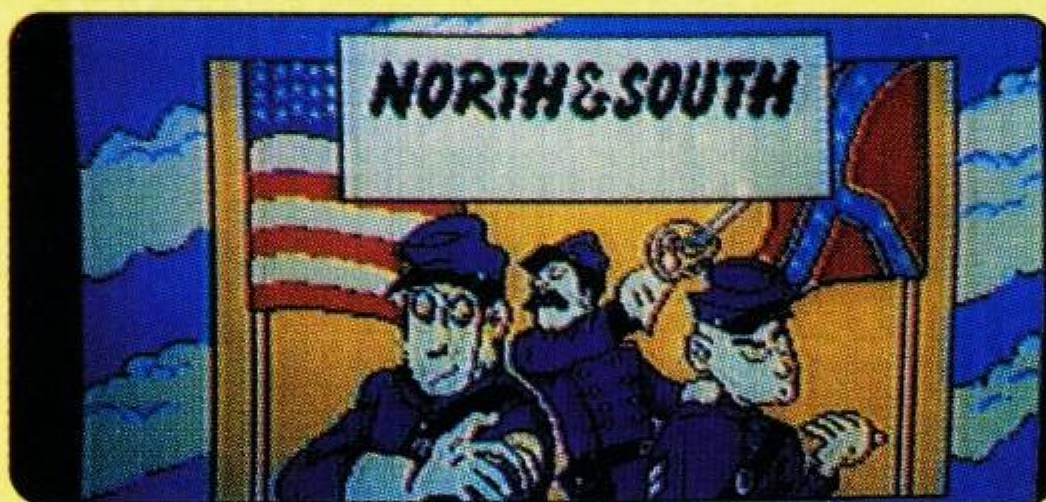
MONOPOLY

To komputerowa wersja jednej z pierwszych i najpopularniejszych gier o biznesie z elementami strategicznymi. Wzbogacona została o sympatyczne elementy efekty ruchu i dźwięku. Dzięki temu zyskuje na atrakcyjności. Jesteśmy bowiem świadkami nie tylko prostego przesuwania się po planszy, ale możemy brać udział w emocjonujących licytacjach, mając wygodny dostęp do wszelkich przydatnych informacji o konkurentach.



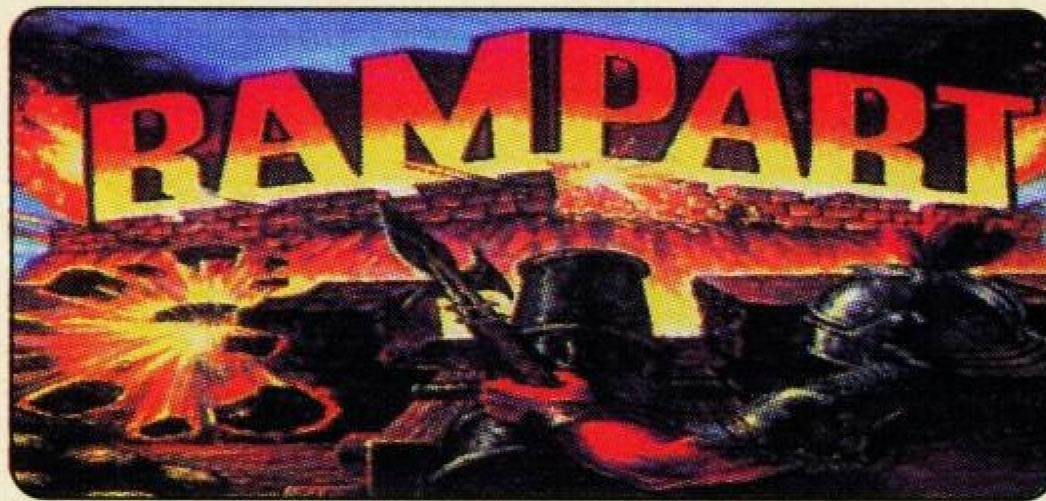
NORTH AND SOUTH

Pierwsza z gier, w której tak duże znaczenie odgrywa myślenie strategiczne. Kierujemy bowiem ruchami wojsk Północy, bądź Południa by osaczyć, odciąć od dostaw i doprowadzić do bitwy z przeciwnikiem. Choć sama potyczka jest już tylko sprawą zręczności, to duża liczba wariantów wciąga grającego na całe godziny.



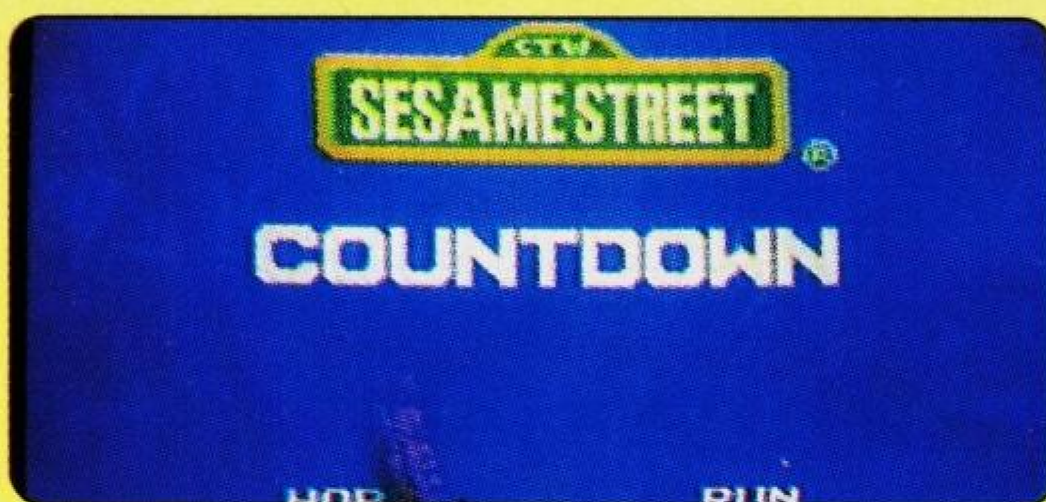
RAMPART

Ta gra łączy elementy strategii ze zręcznością. Musimy bowiem zbudować na wybrzeżu fortecę, która ma nas obronić przed płynącymi na statkach najeźdźcami. Dysponując zaledwie jedną archaiczną armatą, musimy także ostrzelać i zatopić flotę nieprzyjaciela. Ważne jest więc, aby umieścić owe działo w odpowiednim miejscu, dobrze przez nas ufortifikowanym. Dzięki licznym kombinacjom gra jest atrakcyjna na każdym poziomie wtajemniczenia.



SESAME STREET

Tę zabawną wersję przygód wampirka z Ulicy Sezamkowej powinni wykorzystać nauczyciele na lekcjach matematyki. Przeznaczona jest dla dzieci uczących się w zerówce czy w pierwszej klasie. W niezwykle zabawny sposób uczy liczenia do dziesięciu, poznawania cyfr, dodawania i odejmowania oraz kilku zwrotów w języku angielskim. Dodając dość łatwą funkcję zręcznościową, uczy, bawi i rozwija.



Przedstawiamy Państwu pierwszy kolorowy zbiór gier na cartridge'ach typu „Nintendo". Zebrane tu pozycje zostały omówione w podstawowy, ważny dla każdego gracza sposób. Nie ma więc długich, nużących opisów techniki i kolejności naciskania przycisków (bo do tego każdy grający z przyjemnością dochodzi sam), jest natomiast podstawowa informacja o charakterze gry, zawartej w niej akcji i atrakcyjności. Aby ułatwić korzystanie z opisów gier, podzieliliśmy je na działy tematyczne, których dotyczą: AKCJA, SPORT, PRZYGODA i STRATEGIA.

Chociaż trudno jest jednoznacznie zakwalifikować niektóre z gier ufamy, że ten podstawowy, przyjęty przez nas sposób podziału, ułatwi Wam dobór odpowiedniej gry, czemu ma służyć to właśnie wydawnictwo.

Sprzedaż hurtowa i detaliczna katalogu
w firmie „New Power", 01-530 Warszawa,
ul. Krasińskiego 8/87, tel./fax 39 58 42.

PIERWSZY KATALOG GIER KOMPUTEROWYCH TYPU „NINTENDO"!

PONAD 100 GIER

UPORZĄDKOWANYCH TEMATYCZNIE
W PEŁNYM KOLORZE